

SEGA - NINTENDO - NEC - LYNX - NEO GEO

joypad 8

N° 8 - MAI 1992 - 30 F

M A I 1 9 9 2 - 3 0 F

joypad

LE MAG DES CONSOLES

**180
PAGES
+**

un supplément
détachable

**TOUS
LES CODES
DU
GAME
GENIE**

**47 pages
de NEWS**

**SUPER NINTENDO
SUPER NES
SUPER FAMICOM
la différence!**

**EL VIENTO
LE GUIDE
COMPLET**

T4161 - 8 - 30,00 F



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II THE ARCADE GAME™



De nouvelles aventures avec les Turtles

April O'Neil a de nouveau été enlevée par l'horrible Shredder et des Foot Soldiers. Les Tortues entament la poursuite. L'aventure fait rage dans huit secteurs de Manhattan riches en action.

Teenage Mutant Hero Turtles II: voici la passion des jeux KONAMI.

KONAMI a encore davantage de hits pour le système Nintendo: Top Gun - The Second Mission, Roller Games et Mission: Impossible. Il suffit de vous les procurer!

KONAMI
La passion des jeux



PALCOM
SOFTWARE



Exclusivement pour
Console Nintendo (NES)

COURRIER DES LECTEURS	6
NEWS, PREVIEWS	8
MEGA DOSSIER : ELVIENTO	95
ASTUCES	164
PETITES ANNONCES	174
ABONNEMENT	94
ARCADE	64

GAME BOY

ADVENTURE ISLAND II	110
CHOPFLIFTER II	FC 161
DOUBLE DRAGON II	FC 160
DRAGON'S LAIR	FC 158
FRENCH BERLITZ	114
HUDSON HAWK	108
PITAN	114
SNOOPY	FC 161
SOLOMON'S CLUB	FC 159
STAR LION	112
TINY TOONS	111
ULTRAMAN	112

GAME GENE

SLIDER	FC 162
--------	--------

LYNX

SUPER SKWEEK	115
TOKI	115

MEGADRIVE

CRUDE BUSTER	92
--------------	----

KID CHAMELEON	82
PAPER BOY	88
STEEL EMPIRE	90

NINTENDO

BLOW OUT	78
DEFENDER OF THE CROWN	76
GHOSTBUSTERS II	74
SNAKE'S REVENGE	70
TOTALY RAD	80

PC ENGINE

CLOUD MASTER	120
TOILET KIDS	122
TWIN BEE	128
F-123 HAWK (CD ROM)	130
FUTURE BOY CONAN (CD ROM)	126
HUMAN SPORTS FESTIVAL (CD ROM)	124
SHUBIBINMAN 3 (CD ROM)	116

SUPER FAMICOM

CHESSMASTER	154
CONTRA	132
CYBER FORMULA	140
FINAL FIGHT GUY	136
FIRE PRO WRESTLING	142
HOME ALONE	144
ROCKEETER	146
RPM RACING	148
SUPER BIRDIE RUSH	150
SUPER OFF ROAD	152
XARDION	156

EDITO

SALUT • STOP • CE MOIS-CI 180 PAGES DONT 47 DE NEWS • STOP • C'EST DÉJÀ BCP MAIS ATTENDEZ LE PROCHAIN • STOP • IL Y EN AURA ENCORE PLUS • STOP • ON A REÇU PLEIN DE JEUX PENDANT L'IMPRESSION DE CE N° • STOP À LA LIGNE • MERCI AVOIR RÉPONDU AU SONDAGE • STOP • AVEZ TOUS DEMANDÉ DE CHANGER MISE EN PAGE DES NEWS • STOP • C'EST FAIT • STOP • ON TIENDRA COMPTE DE TTES VOS REMARQUES • STOP • MERCI ENCORE • STOP À LA LIGNE • EN CADEAU LE LIVRET DES CODES DU GAME GENIE • STOP • POUR NES ET BIENÔT POUR MEGADRIVE • STOP À LA LIGNE • UNE BONNE FOIS PR TTES EXPlication DIFFÉRENCES ENTRE SUPER FAMICOM, SUPER NES ET SUPER NINTENDO • STOP • ÇA VA CLARIFIER LES CHOSES • STOP À LA LIGNE • 3615 JOYPAD EST OUVERT • STOP • ON RÉPOND EN DRCT LIVE • STOP • PLEIN D'ASTUCES À CONSULTER • STOP À LA LIGNE • VENEZ NS VOIR À LA FOIRE DE PARIS • STOP • STAND JOYPAD, HALL LOISIRS • STOP • 29 AVRIL/10 MAI • STOP À LA LIGNE • STOP • FIN

JOYPAD est une publication mensuelle éditée par CHALLENGE Sarl, 103 Bd Mac Donald, 75019 Paris • Tél: (1) 40 35 48 44, Fax: (1) 40 35 16 47. Associés: Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN. Directeur de la publication: Marc Andersen • Rédacteur en chef: Alain HUYGHUES-LACOUR • Maquette: LINOS et PIXEL PRESS STUDIO • Couverture: EL LINOS • Coordination technique: Claude LUCAS • Publicité: Isabelle WEILL • NEWS: J'm DESTROY • Trucs & astuces: Steph et Greg NTCQP • Correspondant: USA: Sendai Publications • JAPON: Beep Megadrive - The Super Famicom • Directeur des ventes: PROMEVENTE - Michel Yatca, (1) 45 23 25 60. Terminal EB6 • Modification de service et réassort: N° VERT: (1) 05 19 84 57. Photogravure: PPO • Imprimé par JL. Sa et PPO • Distribution: Transport Presse. Illustration de couverture: SNAKE'S REVENGE © KONAMI. Tous droits de reproduction réservés. Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution. Tirage 110 000 exemplaires. Ce numéro comporte un supplément gratuit broché à part et folioté de 1 à 56 intitulé Spécial Astuces Game Génie

AVEC DESERT STRIKE

VOUS VOLEREZ EN PLEIN

COEUR DE L'ACTION!

Un dictateur le plus dangereux du Moyen Orient dispose désormais du potentiel nucléaire et menace de supprimer toute personne s'opposant à ses ambitions démoniaques.

Sans préavis, il a envahi un petit état Arabe voisin très riche et la Président Américain vous confie la délicate mission de piloter un hélicoptère Apache pour neutraliser sa force de frappe.

Dans «DESERT STRIKE» vous devrez avoir de bon réflexes pour remporter un combat sans merci, mais aussi faire preuve d'une grande intelligence stratégique.

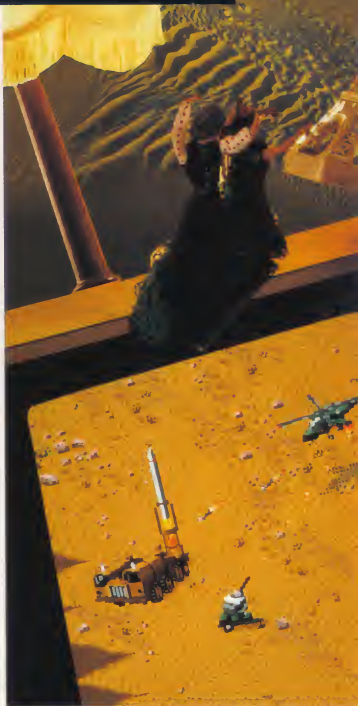
Vous dominerez parfaitement l'action d'une vue aérienne de 3/4 unique, tout au long de 27 missions différentes, comprenant le sauvetage de prisonniers de guerre et des habitants, la défense des champs pétroliers et la destruction des lanceurs de missiles SCUD et des centrales nucléaires.

Grâce aux informations satellitaires vous bénéficierez d'une carte détaillée du champs de bataille, ce qui vous permettra de



naviguer au travers des lignes ennemies et de localiser leur armement.

Si vous accomplissez votre mission vous deviendrez un héros national!



MEGA DRIVE



EL  CT  RNIC  ARTSTM

Distribué par: Sega France, 8-10 Rue Barquette, 75003 Paris, Tel: (1) 44 59 56 00

COURRIER des lecteurs

• Salut Joypad

Voilà, j'ai l'intention d'acquiescer une Super Nintendo dès sa sortie, mais dans votre dernier numéro, vous expliquez qu'elle a été conçue de manière à pouvoir évoluer sans cesse. Cela veut-il dire que des modèles différents de Super Nintendo sortiront au fil des ans, et donc que les premières machines seront dépassées et inutilisables pour les jeux futurs ? J'espère que vous répondrez à cette lettre car ces questions me préoccupent.

Jérôme.

Pour répondre à ta question et par la même occasion à bien d'autres, nous allons traiter le problème sous un autre angle. La Super Famicom ou Super Nintendo sont toutes deux identiques dans les moindres caractéristiques techniques, à la petite différence que la Super Nintendo est le modèle destiné au marché européen et plus particulièrement au marché français. Cette dernière n'a subi que quelques modifications de manière à être aux normes définies par la législation française. A noter qu'un dossier complet a été concocté dans ce numéro de Joypad afin de montrer et d'expliquer les différences entre les versions existantes.

Après cette petite parenthèse et pour en revenir à ta question, nous allons nous efforcer de l'expliquer le pourquoi du comment. Ce que nous entendons quand nous disons que la machine avait été conçue de manière à évoluer sans cesse est en fait extrêmement simple. La SFC est une machine conçue (on se répète) sur un principe d'architecture. On y trouve un processeur central dont la tâche consiste à coordonner les opérations effectuées entre les divers coprocesseurs qu'ils soient graphique, sonore, gestionnaire de sprites de plans voire même des distorsions, zooms et rotations (eh ben !). Chacun faisant son petit travail de son côté, il fallait qu'il y ait un maître dans tout ça ! Mais il arrive parfois que ledit processeur central se sente un peu seul ou plus exactement un peu faible pour gérer un certain nombre d'opérations données et prévues par les programmeurs. A partir de ce moment-là et c'est généralement le cas, on lui adjoint un nouveau coprocesseur pour l'assister dans son travail. Il peut s'agir d'un coprocesseur arithmétique (ce qui est le cas pour Augusta National Golf Club de Teesoft) qui lui permet de multiplier sa vitesse dans les calculs

autant de fois que l'on veut selon le coprocesseur utilisé. Mais cela peut-être tout aussi valable pour un des coprocesseurs qui entourent le processeur central. Par exemple, le coprocesseur ou processeur vidéo pourra, dans un avenir proche (cela dépend des firmes de programmation), devenir lui-même processeur vidéo esclave d'un autre coprocesseur vidéo inclus dans une cartouche. Voilà pourquoi la SFC est une machine évolutive, et nous pouvons l'assurer, mon cher Jérôme, que les premiers exemplaires de Nintendo 16 bits ne seront pas différents de ceux qui seront prochainement commercialisés que ce soit dans un, deux ou trois ans.

• Salut !

Je viens vous signifier mon mécontentement. Dans le n° 6 de Joypad, vous dites que la PC Engine est morte, et vive le CD Rom... D'une part, le CD Rom ne marche qu'avec une Coregafix et, d'autre part, le développement d'un CD coûte plus cher que celui d'une carte, donc il y aura toujours des nouveautés sur carte. Pensez-vous réellement que la PC Engine est en fin de carrière ? De mon côté, je pense que c'est une merveilleuse machine qui surclasse largement la Megadrive et la SFC sur certains points et notamment l'animation. En lisant votre Journal, je m'aperçois qu'il n'y a que Sega et Nintendo qui vous intéressent.

Tenteriez-vous d'orienter le choix des lecteurs de Joypad vers ces deux marques ? Street Fighter 2 va-t-il sortir sur PC Engine ? Est-ce que les jeux sur la Super Famicom sont plein écran ?

Joffrey, un Necman.

Pour répondre à l'ensemble de ta première question, il faut que tu saches que l'ensemble CD Rom et Interface Unit fonctionnent parfaitement, que ce soit avec la PC Engine, la Coregafix ou la Coregafix 2, pas seulement avec la Coregafix comme tu sembles le croire. Rappelons aussi que ces machines sont parfaitement compatibles avec le nouveau Super CD Rom 2...

En ce qui concerne le développement d'un logiciel sur CD, il est vrai que cela revient un tout petit peu plus cher que celui d'une carte (environ 15% de plus), mais il faut savoir que le prix de revient à l'heure actuelle d'un CD Rom vierge est environ quatre fois moins cher que celui d'une carte vierge pour une différence de capaci-

té d'environ 519 mégas (520 mégas octets pour un CD et 512 Ko pour une carte). Bonjour la différence, si tu vois ce que l'on veut dire.

Dans l'immédiat, les consoles Nec ont encore un très bel avenir surtout en ce qui concerne le CD Rom. Nous n'avons nullement voulu dire que la PC Engine était morte, d'autant plus que cette console possède de très nombreux fans dans l'équipe de Joypad, mais seulement que les CD prennent largement l'avantage sur les cartes et à tout point de vue. Il faut juste être conscient que si l'on achète une PC Engine aujourd'hui, il faudra bientôt se procurer un CD si l'on ne veut pas être frustré car la plupart des meilleurs jeux sortiront sur ce format.

Vis à vis de Sega et Nintendo, il faut reconnaître que la petite de Hudson se défend bien même très bien et qu'elle dispose sans aucun doute du plus puissant coprocesseur de sprites de la gamme des 16 bits.

Il est nullement dans notre intention d'orienter nos lecteurs vers telle ou telle marque ou machine, chacun est libre de faire ce qu'il veut. Nous testons tous les jeux qui sont publiés et, si l'on trouve plus de tests sur les consoles Sega et Nintendo dans Joypad, c'est que les nouveautés sont plus nombreuses sur ces machines. Il suffit de regarder les notes qu'obtiennent des jeux comme Gate of Thunder ou Parodius sur Nec pour constater que cette console n'est en aucune façon défavorisée par rapport à ses concurrentes.

Street Fighter 2 n'est pas prévu sur Nec, tout simplement et pour la bonne raison que la seule console (bormis la Neo Geo) à pouvoir supporter un tel soft, c'est la SFC. Il serait tout à fait possible pour Capcom d'élaborer une version Nec ou Sega, mais le résultat ne serait pas aussi concluant, les consoles de ces derniers n'étant pas suffisamment puissantes (couleurs, sprites, son etc...). Et puis chacun sait que le géant japonais aime trop la perfection, alors... 99 % des jeux sur la SFC sont en plein écran mais il arrive que certains titres comme Final Fight ne le soient pas.

• Chers testeurs de chez Joypad.

Je me décide enfin à vous écrire après 6 mois de réflexion. J'ai cinq questions à vous poser.

— Existe-t-il une 32 Bits, si oui, de quelle marque ?

— Que se passe-t-il avec la Panther ?

— A partir de quelle note les Mégastars (super stars) Joypad pointent-ils leur nez?
 — Que se passe-t-il avec le Game Boy couleur ?
 — Y a-t-il un dessin animé de Megaman au Japon?

Jérémi Szaniawski.

A l'heure actuelle, il n'existe pas de vraie console 32 bits sur le marché, la seule console susceptible de jouer le rôle d'une 32 bits, c'est bien évidemment la Neo Geo qui est une 16/32 bits, mais plus 16 que 32...

Le projet de la Panther a été littéralement abandonné par Atari, parce que la machine aurait coûté plus à la fabrication que le prix public que voulait instaurer la firme américaine. Et puis, beaucoup trop de problèmes de programmation se faisaient ressentir à cause des incompatibilités entre les composants (bonjour l'angoisse).

Nous attribuons les Superstars à partir de 90 %, mais pas systématiquement, tu as dû remarquer que bon nombre de softs atteignaient largement cette note sans pour autant être gratifiés du Superstar.

Dans l'immédiat, nous ne pouvons donner aucune date ni aucune autre précision au sujet de la Game Boy couleur, Nintendo ayant quelques problèmes en ce qui concerne la mise au point de l'écran à cristaux liquides; dès que nous disposerons de plus amples informations, nous y reviendrons.

Effectivement, au Japon, il existe bien un dessin animé sur Megaman ainsi qu'aux States, mais sous le nom de Rockman World.

• Salut Joypad !

Je viens d'acheter une Neo Geo et je dois m'incliner devant cette déesse des consoles; c'est la meilleure. Mais vous le savez déjà. Donc, j'aurais quelques questions à vous poser.

— Pensez-vous qu'un autre éditeur pourrait un jour éditer ses jeux sur la console SNK (je verrais bien Street Fighter 2). Pourquoi ne le font-ils pas ?

— Est-il vrai que les jeux SNK peuvent atteindre 330 mégas bits, si oui, à quand ces jeux ? En quoi seront-ils différents ?

— Expliquez-moi comment Street Fighter 2 sur la SFC, qui fait 16 mégas peut être, d'après vous, aussi bon que la version arcade ou que de Fatal Fury qui fait 48 mégas ?
 — Y aura-t-il un jour une simulation de Hockey sur cette console ?

— Pouvez-vous m'expliquer comment la SFC pourra un jour concurrencer la Neo Geo qui est de loin la meilleure.

— Et enfin, ultime question, la Super Game Boy sera 8 ou 16 bits ?

BOB.

Un autre éditeur sur la Neo Geo, ce n'est pas impossible mais cela demeure très rare, le seul jeu à ma connaissance c'est The Legend of Joe... Et le résultat était loin de faire partie du domaine du fabuleux. En ce qui concerne Capcom, il ne faut pas rêver. SNK étant l'un des principaux concurrents de la firme Capcom, il ne faut pas espérer voir un jour débouler Street Fighter 2, c'est sans nul doute pour cela que SNK a développé Fatal Fury.

Il est vrai que la capacité des cartouches peut atteindre 330 mégas, mais attention il s'agit là de mégas bits et non pas de mégas octets ce qui n'est pas tout à fait la même chose. En fait les cartouches Neo Geo pourront atteindre 40 mégas pas plus. Actuellement, les cartouches font une moyenne de 55 mégas bits soit 6,8 mégas octets.

Voilà une question qu'elle est bonne. Le problème de la Neo Geo, c'est le son ? Elle consomme énormément de mémoire pour obtenir les fabuleux effets sonores et musicaux qu'elle propose. En fait, 80% de l'espace mémoire total que comporte une cartouche est destiné au son. Ce qui est énorme, mais comme tout y est digitalisé, c'est normal. Ce qui est loin d'être le cas de la SFC, qui ne consomme que 64 Ko de mémoire vive en échantillonnage sur l'ensemble de ses cartouches. Alors, dès ce moment, elle est beaucoup moins limitée pour le stockage du programme en lui-même. Nous ne sommes pas en mesure de te préciser s'il est prévu une simulation de Hockey sur glace sur la Neo,

car la majorité des titres sortent au coup par coup et nous ne sommes au courant qu'au fur et à mesure de leur sortie.

Eh oui, tu risques d'être surpris mais, effectivement, la SFC pourra à l'avenir faire mieux qu'une Neo Geo. Cela peut paraître surprenant mais c'est la réalité. Si tu veux avoir de plus amples renseignements, réfère-toi à la première lettre et au dossier comparatif des trois modèles existants de SFC dans ce même numéro.

• Salut à toute l'équipe.

J'ai un petit problème. Voilà il se trouve que j'ai 1500 Francs qui dorment dans ma tirelire et que je commence à en avoir marre de mettre des pièces de 10 Francs dans des cafés bondés avec des bornes d'arcade qui marchent correctement tous les 29 février.

Etant d'un naturel très impatient, j'ai deux solutions.

— Demain, je cours chez mon vendeur et je lui prends sur le champ une Nec Supergraph.

— Je me ronge les ongles jusqu'aux phalanges en attendant la Super Nintendo. Pitié, aidez-moi.

TNT.

Bah, bah, bah ! Tu es au bout du rouleau, à ce que je vois. Mais reste calme; de toute évidence, tu es complètement accroc, comme la majorité d'entre nous et tu ne sais plus quoi faire. Il est vrai que le portefeuille démange bien des gens dans ces cas. Ce n'est pas vraiment notre rôle de le dire quelle machine il faut acheter, et quelle console il ne faut pas prendre. Dans ton cas, je te conseillerais d'attendre la Super Nintendo. Elle sera disponible au moment où tu liras ces quelques lignes. Parce qu'elle ne sera pas chère pour une console 16 bits (1290 avec Super Mario World) et puis parce qu'il serait vraiment dommage que tu achètes une console qui ne possède pratiquement pas de jeux qui lui sont spécifiques. Certes, tu peux utiliser les jeux Nec Coregraph sans le moindre problème. Mais si c'est pour acheter une machine dont aucun jeu n'exploite les capacités, ce n'est pas la peine. Voilà, à toi de voir.

DÉMENT ! 3 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA

Pour fêter l'ouverture de ces magasins
Une montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE* pour 500 F d'achats ou plus !



* l'offre d'une valeur de 145 F valable aux Magasins MICROMANIA LES 3 MOULINS, MICROMANIA LES CHAMPS, MICROMANIA LYON. (Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

Niveau 1 - Face sortie Métro - 69000 Lyon
 Tél. 78 60 02 29

NOUVEAU À LYON

MICROMANIA CHAMPS ELYSÉES

Galerie des Champs (Galerie Basse)
 84, avenue des Champs Elysées
 RER Charles de Gaulle-Etoile/Métro Henri Cochin
 75001 Paris - Tél. 42 56 04 13

NOUVEAU 180 m²

MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Commercial Les 3 Moulins - Pont de Billancourt
 92130 Issy-Les-Moulineaux - Tél. 45 29 09 90

NOUVEAU

NEWS

PREVIEWS

TREIZE A LA DOUZAINE!

Si vous avez la chance de posséder une Super Famicom ou une Megadrive, où les deux, vous n'allez, chers lecteurs, pas en croire vos yeux. Des news, des nouveautés, des titres, des jeux, des pixels plein la tête vont vous faire voyager dans les dédales et dans les labyrinthes obscurs du futur. Toutefois, le futur n'étant jamais certain et beaucoup d'événements pouvant intervenir jusqu'à leur sortie, il est possible que certaines photos ou certains titres ne soient pas définitifs. Et comme un homme averti en vaut deux, vous voilà maintenant devenus des surhommes prêts à affronter n'importe quels ennemis. A vous de zeyuter et de jouer...

J'm DESTROY

telex

Alois que le CD Rom pour la Super Famicom devrait voir le jour dans les premiers mois de 1993, trois jeux sont déjà en cours de réalisation sur cette bécane. Il s'agit de F-Zero II, un super Tetris en trois dimensions, dont le nom n'est pas parvenu jusqu'à nos chastes oreilles et de Warlock Space Ship, un jeu d'aventure spatiale absolument gigantesque (qui est, du moins, absolument gigantesque sur Macintosh).

BARCELONA'92

US GOLD
MEGADRIVE

Déjà présenté dans cette rubrique le mois dernier, nous avons reçu quelques photos et quelques renseignements complémentaires concernant cette simulation sportive inspirée des jeux olympiques. Dans Barcelona'92 vous pourrez tester votre habileté dans une épreuve de tir à l'arc, votre souffle dans un fantastique sprint aquatique, votre vitesse de pointe dans un remarquable 100 mètres... En tout, sept épreuves sont disponibles. Du tremplin à cinq mètres en passant par le lancé du marteau et le saut à la perche, vous revivrez toutes les joies et les émotions des athlètes des vrais Jeux Olympiques. L'espoir de toute une nation est entre vos mains. Serez-vous suffisamment bon, pour ne pas les décevoir.



**GAMETEK
SUPER
FAMICOM**

AMERICAN GLADIATOR

PREVIEWS



The American Gladiateur est une des émissions les plus violentes mais également la plus regardée des émissions de variétés des Etats-Unis. Basés autour d'une épreuve sportive, tous les coups sont pratiquement permis ici pour arriver au but final, c'est-à-dire pour vaincre l'équipe adverse.

Très bien réalisé, avec des détails précis rendant l'ensemble très réaliste.

American Gladiators est un jeu comme on a peu l'habitude d'en voir sur cette machine. Plus vous gagnez de matches, plus votre équipe devient puissante, mais plus vos adversaires deviennent violents. A vous de connaître et d'apprendre toutes les finesses de American Gladiators pour vous sortir de ce jeu avec les honneurs de la guerre.



**ABSOLUTE
SUPER
FAMICOM**

AMAZING TENNIS



bout de tous vos adversaires pour devenir le numéro Un mondial, celui que tout le monde redoute. Un jeu qu'il va falloir attendre de pied ferme.

Absolute a réalisé avec cette production la plus réaliste, des simulations de tennis parues à ce jour. Avec des joueurs gigantesques pour ce type de jeu et une animation hyper souple, il faudra venir à



MIGHT AND MAGIC II

**AMERICAN-
SAMMY
SUPER
FAMICOM**

Le version originale de ce titre était déjà un très bon jeu de rôle. Avec cette suite sur Super Famicom, on risque une fois de plus de frôler les sommets. L'aventure est encore plus difficile et la quête encore plus fantastique. Pour ne rien gâcher, les auteurs ont même doublé la surface du monde dans lequel vous évoluerez! Graphiquement superbe, Might and Magic 2 vous étonnera certainement pour la qualité de ses animations sonores.



INFO

SEGA, LA VICTOIRE?

Sega annonce, à qui veut bien l'entendre, qu'il a gagné la bataille des 16 bits aux States avec 61% du marché des bécaneux, et la plus grosse vente d'un titre sur cartouche (Sonic the Hedgehog, bien sûr).

Les ventes de Sega ont augmenté de 500% en 1991, et la compagnie n'espère pas moins que doubler ce chiffre pour 92. D'après les plans du papa du hérisson, le cata-

logue des cartouches megadrive devrait monter à 350 titres cette année. On comprend la confiance en soi de Sega, mais attention à ne pas crier victoire trop vite, car Nintendo, de son côté, prévoit de vendre plus de 6 millions de machines en 92.

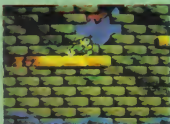
Le retour à la première place que Nintendo occupait de 1987 à 1991, en quelque sorte.

**OCEAN
SUPER
FAMICOM**

JOE THE WALL



Ce jeu d'action/aventure au scrolling horizontal inclut le Made 7 de la Super Famicom, ce qui signifie qu'il comportera bon nombre de rotations et de zooms. À travers différents décors, il faudra sauver le héros des situations périlleuses qui s'offriront à lui. Pour vous en débarrasser, il faudra utiliser votre marteau qui pourrait bien être le plus fidèle de vos compagnons tout au long du jeu.



CAMP CALIFORNIA

**TURBO
TECHNOLOGIE
PC ENGINE**

Le but principal de ce jeu est d'essayer de survivre en affrontant avec brio toutes les embrouilles qui pourront survenir. Très sympathiquement parlant, Camp California comporte également des musiques des Beach Boys en personne, ce qui n'est pas pour déplaire. Original dans sa conception, Camp California est un des rares jeux sur PC Engine entièrement made in U.S.A.



NBA PLAYOFF

**ACCLAIM
SUPER
FAMICOM**

Lorsque ce jeu n'était encore qu'une démo, nous avions déjà été sidérés. Maintenant qu'il est un peu plus avancé, on peut affirmer, cette simulation de Basket Ball Pro américain va faire un carton. Malgré des graphismes entièrement digitalisés, NBA Playoff propose une animation remarquable des joueurs. Un gros must en perspective sur Super Famicom, mais sur cette machine, beaucoup de simulations de basket sont en prévision.

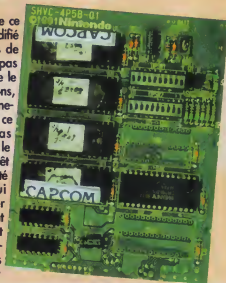


INFO

STREET FIGHTER II 16 MEGAS D'ENFER.

Le jeu d'arcade le plus plébiscité, le plus prisé encore aujourd'hui, est assurément Street Fighter II. Depuis notre preview, vous avez été nombreux à nous demander de plus amples informations concernant ce jeu, alors les voici. Capcom, Japonais parmi les Japonais, ne perd pas le nord. Sachant pertinemment que son jeu est l'un des plus attendus de cette année, son prix risque également d'être l'un des plus élevés de tous les jeux sur Super Famicom. Aucune annonce officielle n'est encore intervenue, mais Capcom prend tout de suite les devants en annonçant que le jeu est l'une des plus difficiles et des plus méticuleuses conversions qu'il ait jamais réalisées. Devant l'excellence de son produit, devant l'animation des personnages, la beauté des graphismes, il explique qu'une simple cartouche de huit mégas ou de douze mégas (la taille mémoire juste supérieure) ne suffisait pas pour y insérer tous les éléments désirés; il fallait seize mégas, ce qui est considérable pour un jeu sur console. Capcom explique encore que seule cette mémoire était suffisante pour traduire l'impression que l'on avait en jouant à la version originale sur la Super Famicom. Tout (les mouvements, les personnages, les décors de fond, etc...) devait être parfait pour que la marque ne déçoive pas les admirateurs de Street Fighter II.

De ce fait, le prix s'en trouve modifié car les cartouches vierges de seize mégas, ça ne court pas les rues! En ce qui concerne le joystick spécial à six boutons, permettant de profiter pleinement des capacités du jeu, ce n'est apparemment pas Capcom qui se chargera de la faire. Cependant, je suis prêt à parier qu'une autre société réalisera l'appareil qui permettra de nous combler d'aise. Une chose cependant est certaine, avec Street Fighter II, Capcom tient vraiment là, la poule aux œufs d'or car la conversion est vraiment incroyablement géniale.



La première cartouche de seize mégabits sur console: Street Fighter II de Capcom.

telex

Apparemment, les rumeurs qui annonçaient la sortie prochaine (ou non) d'une Gameboy couleur, seraient fausses. En effet, Nintendo n'aurait pas trouvé d'écran LCD à sa convenance. Toutefois, gardons-nous bien d'employer un temps autre que le conditionnel, car avec le géant japonais, on ne sait plus vraiment à quel saint se vouer.



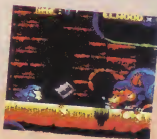
THE BLUES BROTHERS

**TITUS
SUPER
FAMICOM**

Jake et Elwood ont désormais leur propre jeu vidéo grâce à Titus (une boîte française si vous ne le saviez pas déjà).

Choisissez l'un ou l'autre de ces charnants garçons et en route pour une aventure follement distrayante dans laquelle vous devrez courir vite et sauter haut pour en voir le bout.

PREVIEWS



**NINTENDO
SUPER
FAMICOM**

SUPERSCOPE 6

Cet accessoire complètement dément dont on vous avait déjà parlé et qui ressemble aux bazookas utilisés lors de la guerre du Golf, sera utilisé dans un grand nombre de jeux sur Super Famicom. Livré avec six jeux dans le courant de l'année, ce bazooka est l'une des idées les plus originales de ces dernières années sur consoles.



**TRECO
MEGADRIVE**



BREACH

Ce jeu archi connu des possesseurs de micros est maintenant en cours de conversion sur Megadrive. Ce jeu de rôle gigantesque vous transportera dans un monde nouveau, complètement dément où les surprises seront souvent de taille à vous faire renoncer. Un jeu qu'on aura vraiment plaisir à découvrir sur la seize bits de Sega.



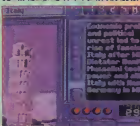
WHERE IN TIME IS CARMEN SAN DIEGO?

Le plus grand criminel de tous les temps a disparu. Dans la peau d'un célèbre détective qui surclasse de loin Kojak et autre Colombo, vous devrez amasser le maximum de preuves et d'indices pour l'envoyer en taule. Adapté des micros ludiques, ce jeu de réflexion est un véritable casse-tête. L'aventure qui vous attend est grandiose, soyez à la hauteur de votre réputation et retrouvez ce criminel le plus rapidement possible avant qu'il ne commette d'autres crimes encore plus atroces.

**ELECTRONIC
ARTS
MEGADRIVE**



© Copyright 1992 Electronic Arts
Electronic Arts and Where in Time is Carmen Sandiego are trademarks of Electronic Arts.



SIDE POCKET



Cette simulation de billard est la première du genre sur Megadrive. Comportant plusieurs types de jeux tous basés autour du même sujet (le billard), cette simulation obligera le joueur à une concentration totale. Avec un algorithme gérant à merveille le rebond et le choc des balles, Side Pocket est parfaitement réalisé.

**DATA EAST
MEGADRIVE**

NINTENDO GARDIEN DE LA MORALE

Les développeurs agréés Nintendo ont l'habitude de recevoir des instructions, des notes et des restrictions émises par la maison-mère Japonaise; Mr Nintendo est en effet très attentif à tout ce qui doit entrer dans son monde merveilleux et magique. Les éditeurs devaient déjà subir les caprices des testeurs officiels Nintendo qui dissèquent leurs jeux dans tous les sens, pour finalement donner une note qui décidera de la sortie ou non de la cartouche.

La dernière lettre en date reçue par les développeurs du monde entier, nous montre que Nintendo tient vraiment à préserver les joueurs du moindre choc, du moindre heurt. Une longue liste détaille tout ce qui ne doit plus figurer dans un jeu Nintendo, voici quelques exemples : aucune allusion religieuse n'est autorisée,

même pas une église au loin sur une montagne pour servir de décor. Le diable ne doit plus apparaître du tout dans les jeux, on ne sait jamais, les enfants pourraient mal tourner et organiser des messes noires en dansant autour de leurs consoles. Attention à bien établir l'équilibre entre l'homme et la femme, Nintendo dit non au sexisme, on risque donc de voir fleurir les héroïnes aux côtés des guerriers musclés que l'on voit d'habitude. Si le sang vert des aliens peut continuer à couler à flots, il n'en va pas de même du sang humain qui ne devra pas couler d'une goutte à l'écran. Les cigarettes et l'alcool n'existent plus, hup. Et attention au racisme, dans les jeux, les blancs ne doivent pas être plus forts que les noirs, et vice versa.

Avec tout ça, on nous prépare une belle jeunesse, bien pure, et sans vices.

ELECTRONIC
ARTS
MEGADRIVE



LEANDER

Entrez dans un royaume rempli de démons et de dangereuses créatures. Dans la peau de Leander, vous devrez parcourir de nombreux territoires hostiles pour retrouver votre bien-aimée. Heureusement, tout au long du jeu vous ne serez pas sans défense. Des armes puissantes vous aideront à décimer les innombrables ennemis qui ne cessent de vous prendre la tête.



AISLE LORD

TELENET
MEGA CD

Avec le gain de popularité croissante du Mega CD au Japon, de plus en plus de compagnies développent pour ce support. Une nouvelle aventure de Telenet ne devrait plus tarder à voir le jour là-bas. L'action se déroule dans un château un peu à la manière de Dungeon Master. Alors que tout se déroule en trois dimensions, lorsque vous avancerez dans ce jeu, vous aurez tôt fait de comprendre pourquoi cette production a été réalisée sur Mega-CD.

Incroyablement gigantesque, Aisle Lord utilise également les capacités du Mega-CD en matière de rotation de sprites.



LA GAMEBOY SUPER CHARGÉE

La Gameboy est vraiment une sacrée aubaine pour tout un tas d'entreprises de gadgets et d'extensions, il ne se passe pas une semaine sans qu'un nouvel accessoire pour la console portable Nintendo ne voit le jour. Doc's Hi Tech, déjà responsable de bon nombre de bidules et de trucs à brancher sur la gameboy, vient de sortir Charge It, une batterie équipée d'un rechargeur qui évite d'être à cours de piles un dimanche après-midi. L'autonomie de la batterie est de 10 heures et on peut la recharger plus de 500 fois. De plus, vous pouvez brancher directement le Light It, autre produit Doc's Hi Tech, sur le Charge It. Un bon plan économique et pratique.



**BITMAP
BROTHERS
SUPER
FAMICOM**

GODS

Déjà en cours de conversion sur Megadrive, Gods devrait également être disponible sur Super Famicom. Ce jeu de plates-formes dans lequel vous devrez entrer en lutte avec des ennemis démoniaques avait, à l'époque où il était sorti sur micros, fait un véritable carton. Fait dire que les Bitmap Brothers sont loin d'être des inconnus dans le milieu des jeux vidéo.



TOP PRO GOLF

**SOFTVISION
MEGADRIVE**

Cette nouvelle simulation de Golf vous permettra une fois de plus de tester votre agilité, votre force de frappe et votre précision dans le maniement du club. Graphiquement, certainement la meilleure sur Megadrive, il faudra cependant voir un peu plus du jeu que ce qu'on en a vu pour savoir ce que vaut cette simulation.



**NEW
PREVIEWS**

MAGIC JOHNSON'S SUPER SLAM DUNK



Participez à cette simulation de Basket totalement incroyable, en dirigeant les plus grandes stars du championnat américain et surtout le fantastique Magic Johnson. Smashes, dribbles, accélérations fantastiques, tout est présent dans Magic Johnson's Super Slam Dunk pour vous faire passer de très longues heures de jeu devant l'écran de votre console.



**VIRGIN
GAMES
SUPER
FAMICOM**

**ACCOLADE
MEGADRIVE**

TEST DRIVE II: THE DUEL



Issu des micros ludiques, The Duel est une course de voiture assez réaliste qui se déroule entièrement en trois dimensions. Au volant d'une petite sportive (Porsche, Ferrari, etc...), il faudra éviter toutes les embûches qui se dresseront sur la route. En dépassant la vitesse limite, vous

pourrez également vous faire courser par les flics pour vous flanquer un PV. En fonçant comme un fou, il ne pourront pas vous rattraper, mais alors, il faudra faire attention aux voitures qui viendront en face. Un très bon de titre en perspective chez Accolade.



MICROMANIA SUR FR3 !

Chaque mercredi vers 17h15 et le dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

2 Megadrives à gagner chaque semaine



MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

Centre C^{al} Niveau 1 - Face sortie Métro - Lyon - Tél. 78 60 02 29 **NEW**

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES

Galerie des Champs - 84, avenue des Champs-Élysées
RER Ch. de Gaulle-Etoile/M^o Havre Caumartin - Tél. 42 56 04 13 **NEW**

MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre C^{al} Les 3 Moulins - Issy-Les-Moulineaux - Tél. 45 29 09 90 **NEW**

MICROMANIA NICE-ETOILE

Centre Commercial Nice-Etoile - Niveau -1. Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2 - Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 - Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre C^{al} des 4 Temps - Niveau 2 - Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES

Niveau -2 - Métro et RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78

telex

Shining Force, la suite du célèbre et très bon Shining in The Darkness, sera disponible sur une carte de douze mégas. Ce qui place ce jeu en tête des tailles mémoires sur Megadrive.

3615 JOYPAD

I NUOVI GIOCHI *AFP

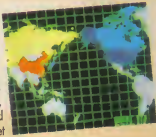


BIGNET
MEGADRIVE



THE THIRD WORLD WAR

Amateurs de simulations militaires, réjouissez-vous, Bignet a pensé à vous. La plus spectaculaire des attaques nucléaires vient de se déclencher. C'est à vous qu'incombe la lourde tâche de défendre votre territoire en réunissant vos forces. Avec un très grand nombre d'options de jeux, plusieurs scénarios, Third World War est une réalisation brillante et intelligente. Mais qui a dit que la guerre était intelligente?



ULTRABOTS

DATA EAST
SUPER
FAMICOM

Basé sur un célèbre jeu issu des micros, Ultrabots est un jeu de combat spatial en trois dimensions qui vous transportera dans un univers sanglant et diabolique. A l'intérieur d'un vaisseau spatial super équipé, vous devrez dévaster tout ce qui présente à portée de vos canons lasers. Comportant une palette de couleurs étonnantes et des effets de zooms impressionnants, cette production devrait se trouver en bonne place dans les bons jeux de cette machine, qui en comporte déjà une bonne tripotée.

ANDRO DUNOS

SNK
NEO GEO

Avec la Neo-Geo, on est en droit d'espérer tout et n'importe quoi, tant les capacités de cette bécane semblent illimitées. Une fois de plus, nous n'allons pas être déçus avec ce jeu de tir à scrolling horizontal. Si vous aimez l'action, si vous aimez les explosions qui vous crachent à la tête, si vous aimez les beaux graphismes et les bruitages canoniques vous allez être servis dans ce Shoot'Em Up de folie.



NEWS NIPONNES

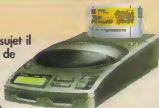
Comme vous le savez peut-être, Nintendo commercialisera son CD-ROM adapter System vers le 9 janvier de l'année prochaine au prix de 27000 Yen (environ 1100 francs). Rappelons à ce sujet que celui-ci bénéficiera d'un très grand nombre de sprites sans un clignotement ni ralentissement, car cette fois le CPU de la SFC sera assisté par le coprocesseur (ce qui n'était pas du tout évident sur SFC), et une augmentation certaine de la

vitesse (sur tous les plans) notamment pour les jeux de firs et de plates-formes où l'animation sera extra fluide (donc extra-démente). De plus, les rotations (dans des jeux comme Pilotwings) qui nécessitent l'appui d'un coprocesseur intégré à la cartouche, le DPS, seront entièrement gérées par le CD-ROM, d'où une réduction certaine de travail de la part du CPU. Comme ses homonymes, le CD-ROM de la SFC, part le biais de son coprocesseur, jouera avec les scènes d'animations mais pas n'importe lesquelles, je parle ici d'animations

en full screen ou Polygon 3D (à ce sujet il paraîtrait qu'est prévue l'adaptation de Space Ship Warlock par Sony, new qui nous met, j'en conviens, l'eau à la bouche). Tout cela pour dire que ce CD-ROM risque de devenir un sérieux adversaire par ses capacités et par son prix très attractif, d'autant plus que sont également prévues des sous-versions Philips et Sony (la version Sony, le Play Station regroupant SFC et CD-ROM en un seul bloc qui serait, selon diverses sources, vendu avec le jeu Space Ship Warlock et qui, d'apparence, possède un look à faire pâlir).

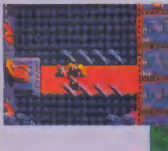
Nous avions parlé d'une souris prévue pour la SFC, eh bien, il en serait également ainsi pour la Mega Drive, ce qui permettrait une autre façon de gérer les jeux à venir et également pour la cartouche Sega Art Alive, première cartouche de graphisme sur console. Voilà pour les news pour ce mois-ci.

H.U



SEGA
MEGADRIVE

DUNGEONS AND DRAGONS: WARRIORS OF THE ETERNAL SUN



Dans ce jeu de rôle, hardos comme pas possible, vous allez vivre (si vous ne mourez pas trop tôt) de fantastiques aventures qui vous feront traverser des paysages obscurs et des régions inamicales. Constituez votre équipe d'aventuriers, achetez avec vos faibles moyens du départ quelques armes, histoire de ne pas crever tout de suite et partez à l'abordage de l'empire du mal qui domine un monde désormais plongé dans un chaos innommable.

PREVIEWS

TECHNOSOFT
MEGADRIVE

THUNDER FORCE 4

Si il existe bien un Shoot'Em Up qui a marqué son époque sur Megadrive c'est bien Thunderforce III. Devant le succès remporté par ce jeu, il fallait bien que Technosoft récidive. Voilà, c'est désormais chose faite, Thunderforce IV est en cours de finalisation sur la seize bits de Sega. Au programme: des armes absolument gigantesques, des décors splendides et des scrollings pffffff.... dingues. Enfin nous vous en dirons plus dans un prochain numéro de joypad.



LJN
SUPER
FAMICOM



SUPER WRESTLEMANIA

Jamais une simulation de catch n'a été aussi réaliste. On le sait depuis longtemps, réaliser une telle simulation n'est vraiment pas sur console une chose évidente, pourtant LJN a avec brio surmonté l'épreuve. Avec une variété de mouvements comme des sauts du haut du ring, des retournés de l'adversaire par dessus les jambes, etc... Wrestlemania devrait assurer à donf. Annoncé dans le courant du mois d'avril aux Etats-Unis, Wrestlemania ne devrait plus trop tarder.

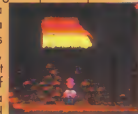


TURBO
TECHNO-
LOGIES
PC ENGINE



GHOST MANOR

Ghost Manor est encore un jeu américain, ce qui signifie qu'il n'est pas certain que l'on puisse en profiter en France. Dans la peau d'un jeune aventurier à la recherche de fantômes, vous êtes emprisonné dans l'une de leurs antres, un manoir écossais hanté. Le but est bien évidemment de sortir sain et sauf de cette galère. Assez rigolo dans sa réalisation et comportant un grand nombre de salles, Ghost Manor n'est malheureusement pas extraordinaire, graphiquement parlant.



ELECTRONIC
ARTS
SUPER
FAMICOM

3D RAMPART

Ce jeu qui mêle à la perfection action et stratégie est, sur Super Famicom, tout-à-fait sidérant. Entièrement réalisé en trois dimensions et en Mode 7, je ne vous raconte même pas tous les zooms et toutes les rotations qui sont présents ici. Pour protéger votre pays, vous devrez faire face à des dangers inattendus mais qui grondent et arrivent de partout. Génialement réalisé, 3D Rampart est un jeu remarquable qui utilise à merveille les capacités de la machine. Peut-être même un peu trop.



X-MEN

**LIMN/
ACCLAIM
SUPER
FAMICOM**



Dans cette production, les super-héros sont de retour. Une fois de plus, c'est Spider-Man qui est à l'honneur. Grâce à ses toiles d'araignée qu'il tisse en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, ce géant des temps nouveaux devra lutter d'arrache pied pour venir à bout de la demi-douzaine de niveaux qui se dresseront sur son chemin. Agrémenté par un scrolling horizontal excellent et par des monstres pour le moins incroyablement odieux, X-Men est un titre qui devrait faire une entrée fracassante sur Super Famicom.



**TURBO
TECHNO-
LOGIES
PC ENGINE**

GUNBOAT

Gunboat est une simulation de conduite d'aéronef assez étonnante. Pour corser un petit peu la difficulté, les programmeurs ont eu la gentillesse d'ajouter des missions durant lesquelles vous devrez éliminer un maximum d'ennemis pour augmenter

JAMES BOND JR.

**THQ
SUPER
FAMICOM**

Avec James Bond JR., THQ réalise là, peut-être, l'un de ses meilleurs titres sur Super Famicom. Dans ce jeu de plates-formes dont le héros n'est autre que le fils du célèbre espion (on ne sait plus quoi inventer pour faire des ventes), vous lutterez contre une organisation terroriste entière qui vous donnera bien du fil à retordre. En sautant sur des plates-formes mouvantes, en avançant sur des terrains hauleux, en utilisant les bonus qui pourrissent survenir de temps en temps au détour d'une difficulté, vous arriverez sans doute à progresser. Doté d'une très bonne réalisation, James Bond Jr. devrait bien assurer lors de sa sortie.



vosre niveau de jeu. La vue du vaisseau est entièrement en trois dimensions et les instruments présents très détaillés. Malheureusement, ce jeu ne sera, pour l'instant du moins, disponible que dans une version Turbo Grafx, la version américaine de la PC Engine. Nous attendons plus d'informations pour savoir si une éventuelle conversion sur la console japonaise est en cours.

INFO

SHOOT AGAIN: LE BON PLAN!

Bien souvent, lorsque vous finissez un jeu, vous ne savez plus qu'en faire. Le jeter par la fenêtre est une solution, mais le type sur le trottoir en bas de chez vous risque de ne pas être très heureux de le recevoir sur la tête. Le coller au mur, comme un scalp chez les indiens en signe de victoire, c'est encore une solution mais peut-être pas la meilleure pour vos finances. La solution idéale, c'est Shoot

Again, le premier magasin en France à avoir cru aux consoles de jeux de la nouvelle génération et à les avoir importées à grande échelle dans notre cher pays qui l'a trouvée, en créant un club d'échange ouvert à tous sans obligation d'achat. Vous avez un jeu sur Megadrive (japonaise ou française), sur Super Famicom, sur Master System, sur PC Engine ou sur

Gameboy qui ne vous intéresse plus. Au lieu de le refiler en pature aux vaches, échangez-le pour une somme pas vraiment très importante, genre vraiment pas beaucoup (150 francs sur Super Famicom, 100 francs sur Megadrive, 80 francs sur PC Engine, 75 francs sur Master System et 50 francs sur Gameboy) et choisissez le jeu que vous voulez dans le stock disponible (sans aucune notion de prix). Pour votre gouverne, j'y ai fait un saut et j'ai pu compter plus de 300 titres. Si vous n'habitez pas Paris, Shoot Again a également pensé à vous en mettant au point un système d'échange par correspondance, super rusé. Voilà une idée riche qui ravira tous ceux qui en ont assez de claquer des sommes astronomiques dans leur cartouche. Merci monsieur Breuil pour ce bon plan!

DU MEGA-CD A LA CARTOUCHE

Les premiers jeux disponibles sur le lecteur de CD megadrive vont bientôt sortir sur cartouches. Tous les possesseurs de megadrives pourront en profiter. C'est le cas pour Sol-Feace qui deviendra Sol-Deace sur cartouche, pour Earnest Evans et Heavy Nova.

Les versions cartouches de ces jeux seront sensiblement identiques, mêmes graphismes, même nombre de niveaux, même déroulement. La seule différence se trouvera au niveau des bruitages et des musiques, qui sont bien sûr plus évoluées sur les versions Mega-CD.

LJN
SUPER
FAMICOM

ROGER CLEMENS MVP BASEBALL

Très connue aux Etats-Unis pour être l'une des meilleures simulations de baseball sur huit bits, Roger Clemens (un nom bien de chez nous) est maintenant en cours de finalisation dans les ateliers de LJN sur Super Famicom. Outre le fait de pouvoir choisir le stade dans lequel vous évoluerez, de choisir jouer seul ou à deux, de changer de baseballman en cours de partie, vous pourrez également admirer les somptueux graphismes qui sont présents dans cette simulation, qui aura tout de même bien du mal à faire une percée gigantesque en France. Le baseball n'étant connu que d'une très petite majorité des Français.



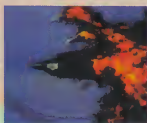
**3615
JOYPAD
LET'S TASTE OUR
WONDERFULL HIT
PARADE: *HIT**

TAITO
MEGADRIVE

CADASH

A mi-chemin entre le jeu de rôle et le jeu d'action, Cadash est une conversion de borne d'arcade. Comportant de superbes graphismes, le scénario de Cadash est également un modèle du genre.

Pouvant se jouer à deux simultanément, ce qui est relativement rare pour un jeu de la sorte, Cadash vous transportera dans un monde machiavélique où les dangers et les monstres rencontrés ne pourront susciter chez vous qu'un désir de vaincre. Excellemment réalisé, Cadash devrait être l'un des plus beaux jeux sur cette machine. Une super production signée Taito.



DU NOUVEAU POUR LA LYNX

On a l'habitude, tous les constructeurs nous font le coup et Atari n'échappe pas à la règle en annonçant que 1992 sera l'année de la Lynx. Atari prévoit de doubler sa production et d'atteindre la production d'au moins un million d'unités. Pour gagner de nouveaux acheteurs, il faut les séduire avec des cartouches de qualité et de grands noms sont annoncés, comme Lemmings, Batman II et Manchester United Europe. Espérons que ces titres ne tarderont pas trop.

MICRO-
PROSE
SUPER
FAMICOM

SUPER STRIKE EAGLE

Devenez le meilleur des meilleurs dans ce premier simulateur de vol sur Super Famicom. Plusieurs missions vous seront proposées pour prouver votre valeur en tant que pilote de chasse de l'US Air Force. D'une maniabilité et

d'une ergonomie tout-à-fait exemplaires, cette simulation s'annonce comme tonitruante. Proposant des graphismes d'une fin, ce qui n'est pas évident lorsqu'il s'agit d'un simulateur de vol, Super Strike Eagle est le premier jeu annoncé par Microprose sur console. Quand on connaît la valeur de cette société d'édition, on ne peut que se réjouir.

SUR ROUTE...



Elles se pilotent comme les vraies, elles freinent comme les vraies, elles se déplacent comme les vraies. Alors, préparez-vous à passer à la vitesse supérieure!

Découvrez les caractéristiques impressionnantes de trois des voitures de série les plus rapides jamais construites et roulez à tombeau ouvert en vous livrant à une lutte serrée avec vos concurrents.

Crée à partir de Test Drive, le best-seller original, Ballistic offre des moments forts au volant à tous ceux qui possèdent une Mega Drive.

**Sur votre Mega Drive
en Mars - 1992**

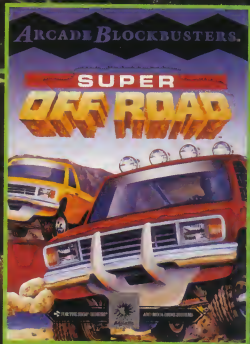
Sega, Genesis et Mega Drive sont des noms de marque de Sega Enterprises, Ltd. Les noms de marque Lamborghini et Diablo sont la propriété d'Automobili Lamborghini S.p.A. Itale et sont utilisés avec son autorisation. The Duel, Test Drive II, Ballistic et Ballistic Power Racer sont des noms de marque d'Accolade Inc. Accolade n'est pas affiliée à Sega Enterprises, Ltd. Tous les autres noms de marque et marques déposées sont détenus par leurs propriétaires respectifs. Bibliothèques de logiciels : 1992 Distinctive Software, Inc. Tous les autres logiciels et matériels : 1992 Accolade, Inc.





Allez-y, ne reculez pas devant les
sacs coups dans les bourbiers et
autres obstacles destinés à venir
à bout de vos suspensions! Grée à
partir du méga-hill original d'Arcade,
Super Off Road vous offre des
courses de courte distance sur huit
pistes différentes, où vous devrez
rehausser vos manches et ne pas
avoir peur de vous salir. Si vous êtes
assez torpide pour gagner, vous
pouvez même utiliser vos gains pour
étoffer votre véhicule et faire
beaucoup de dégâts.

Sur votre Mega Drive en Mars - 1992



...TOUS TERRAINS

LA SUPER NINTENDO

L'HISTORIQUE

Disponible au Japon depuis le mois de décembre 1990 sous le nom de Super Famicom et depuis le mois de septembre

1991 aux Etats-Unis sous le nom de Super NES, Bandai le distributeur exclusif de toute la gamme Nintendo en France est sur le point de lancer sur le marché français l'équivalent Européen de cette machine 16 Bits, la Super Nintendo, techniquement l'une des plus avancées des consoles de jeux disponibles à l'heure actuelle. Alors que sa sortie initiale était annoncée pour 1993, Bandai a décidé qu'il serait préférable que cette machine, directement concurrente de la Megadrive de Sega qui connaît actuellement un formidable essor dans notre pays et partout dans le monde (sauf peut-être au Japon où Nintendo règne en maître incontesté) soit commercialisée plus tôt qu'annoncé, pour le plaisir de tous les fans de consoles mais aussi pour contre-carrer l'avance prise par Sega dans le domaine des consoles haut de gamme -je suis d'ailleurs prêt à parier beaucoup sur la prédominance de la seconde hypothèse sur la première, mais cela est une autre histoire-.

LA TECHNIQUE

Techniquement parlant la Super Nintendo est une console de rêve. Son architecture interne basée autour d'un 65C816 lui permet de gérer des graphismes en haute résolution non animés certes, mais pour les pages de présentations cela fait toujours un effet d'enfer de voir de superbes graphismes d'une incroyable finesse. Ce processeur lui permet également de manier avec brio des rotations de sprites et d'écran, des zooms et des déformations dans tous les sens. Tout ceci en hard naturellement, ce qui ne prend aucun temps machine et ne peut donc absolument pas ralentir l'animation. Si au niveau graphique, avec ses différentes résolutions allant de 256x224 à 512x448 (ce qui dépasse de loin même la résolution de la Neo-Geo) la Super Nintendo est la plus performante, au niveau sonore elle est également loin d'être un manchot.

Avec huit voies stéréo, avec une modulation de fréquence spécialisée dans les sons digitalisés, la Super Nintendo incorpore un véritable synthétiseur musical d'une qualité remarquable. Si techniquement parlant les trois machines (la Super Famicom, la Super NES et la Super Nintendo) sont équivalentes, elles possèdent toutes les mêmes résolutions graphiques, la même qualité sonore, la même gestion des rotations, des zooms et des étirements, une modification influant sur la rapidité de la gestion et du rafraîchissement de l'écran a cependant été apportée par Nintendo pour que sa console puisse fonctionner sur tous les téléviseurs français munis d'une prise Péritel. Ici, une petite explication est nécessaire pour parfaitement comprendre la situation.



Au Japon, aux Etats-Unis la fréquence de balayage d'un tube cathodique est de 60 Hz, cela signifie que l'écran balaie l'écran 60 fois par seconde, en France cette fréquence est de 50 Hz, le même électron ne balaie alors l'écran plus que 50 fois par seconde ce qui vous l'aurez compris ne revient pas au même. En France tous les téléviseurs acceptent le 50 Hz mais seules les télévisions récentes sont capables de gérer le 60. Pour que la Super Nintendo puisse fonctionner chez tout à chacun, il fallait donc la modifier de sorte qu'elle accepte cette nouvelle fréquence. Cette modification n'est pas sans problème, puisque l'écran se retrouve flanqué de deux barres noires en haut et en bas qui diminuent d'autant la surface de visionnement du jeu et aplati les graphismes. De plus les jeux sont tous ralentis de six minutes par heure, ce qui pour les jeux de tir qui saturent déjà énormément lorsque trop de sprites sont présents simultanément à l'écran est franchement assez ennuyant, mais à l'évidence personne n'aura le choix.

LES JEUX

Dans le package de la Super Nintendo, vous trouverez le jeu Super Mario IV ainsi que deux joypads, le câble Péritel et l'alimentation secteur. Commercialisée pour 1490 francs, on trouvera également en même temps que cette dernière quatre jeux: F-Zero, une course futuriste qui utilise à fond les capacités de la machine au niveau du zoom, Super Formation Soccer, une simulation de football en trois dimensions, Super R-Type, une conversion d'un célèbre Shoot'Em Up d'arcade et Super Tennis qui n'est rien d'autre qu'une simulation de tennis qui permettra à deux joueurs de s'affronter sur le même terrain en simple ou en double. Le rythme de sortie des nouveautés annoncé est de cinq ou six par mois, ce qui est un peu faiblard par rapport au rythme de parution des nouveautés japonaises (plus de dix tous les mois), mais on essaiera de s'en satisfaire.

LES COMPATIBLES

La question principale de ce paragraphe est de savoir ou non si une compatibilité entre les trois machines existe, existait, ou n'existera jamais. A la date d'aujourd'hui ce que l'on peut dire c'est que pour l'instant sans adaptateur chacune des machines est bridée de telle sorte qu'il est impossible de se procurer des jeux ailleurs que dans le pays ou est commercialisé la machine. En d'autres termes cela signifie que si vous décidez d'aller faire un saut au Japon pour faire un petit approvisionnement de nouveautés vous ne pourrez pas les faire fonctionner sur votre Super Nintendo. De même si vous décidez d'aller faire vos emplettes de news aux Etats-Unis, aucune cartouche ne fonctionnera sur votre Super Nintendo, c'est dommage, regrettable de fermer un marché de la sorte mais c'est comme cela et pas autrement, moi personnellement ça me fout en rage, mais telle est la politique mondiale de Nintendo. Aussi devant ce fait, plusieurs compagnies taiwanaises et de Hong-Kong ont créé des adaptateurs permettant de faire fonctionner les jeux américains, donc destinés à la Super NES sur la Super Famicom la console japonaise (et vice versa). En sachant ceci nous serions en droit de croire et d'espérer qu'un adaptateur permettant de faire marcher les titres japonais et américains sur la Super Nintendo est à l'étude mais pour l'instant, nous n'en avons aucune nouvelle. Avec l'arrivée de la Super Nintendo en France, une chose est cependant quasiment certaine, la guerre entre Sega et Nintendo que l'on connaît que trop au Japon et aux Etats-Unis a débarqué chez nous. Pour le meilleur et pour le pire.

LA FICHE TECHNIQUE

RESOLUTION: DE 256x224 A 512x448 • PALETTE : 32768 COULEURS • COULEURS AFFICHABLES: 256 • SON: 8 VOIES STEREO • NOMBRE DE CONNECTION JOUEUR: 2 • CAPACITE CARTOUCHE MAX: 16 MEGABITS (pour l'instant) • CD ROM : en prévision

LES TESTS

Comme la France est l'un des pays les plus ouverts du globe, tous les jeux, qu'ils soient Européens (fonctionnant avec la Super Nintendo), Américains (initialement destinés à la Super Nes) ou Japonais (tourant donc sur la Super Famicom) sont importés chez nous. Pouvant tourner chacun sur l'une ou l'autre des machines, nous testerons dans l'avenir les jeux dans trois rubriques différentes. A savoir: les nouveautés en provenance des Etats-Unis dans la rubrique "Tests Super Nes", celles venant du Japon dans "Tests Super Famicom" et celles purement européenne dans "Tests Super Nintendo".

Le petit résumé qui suit, vous permettra, en fonction de votre machine, de savoir si vous pouvez utiliser les jeux qui ne sont pas initialement destinés à votre machine.

1- Si vous possédez une Super Famicom.
Vous pouvez faire fonctionner, grâce à un adaptateur, tous les jeux américains et sans adaptateur, tous les jeux japonais. Par contre, à l'heure actuelle, rien ne permet de penser qu'un adaptateur sera vendu pour utiliser les jeux européens de la Super Nintendo.

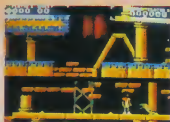
2- Si vous possédez une Super Nes.
Tous les jeux de la Super Famicom fonctionnent avec l'adaptateur prévu à cet effet. Les jeux américains ne posent bien sûr aucune difficulté et tournent parfaitement sans l'aide d'aucun intermédiaire. Là aussi, à l'heure où ces lignes sont écrites, nous sommes dans l'incapacité d'affirmer si un adaptateur permettant de faire fonctionner les jeux européens sera commercialisé ou non.

3- Si vous possédez une Super Nintendo.
Vous ne pourrez pour l'instant utiliser que les jeux européens. Une dernière chose: soyons prudents, généralement sur les jeux américains de la Super Nes, il est inscrit Super Nintendo. Alors renseignez-vous auprès du vendeur si vous avez un doute, c'est simple non?

3615 JOYPAD

DER HÄNDIALOG MIT HIMPFLSTRIE-KONTAKTEN:

* DIA



DREAM TV

Aspiré par votre téléviseur, vous allez combattre dans un monde complètement dingue. Basé autour d'un scénario totalement délirant, Dream TV est un jeu d'action qui se déroule suivant un scrolling horizontal. Si vous jouez à deux, deux écrans indépendants seront alors disponibles pour une meilleure perception des choses.

En récoltant divers objets vous pourrez considérablement augmenter votre habileté et votre puissance. Encore un bon titre sur Super Famicom.



TRIFFIX
SUPER
FAMICOM

5% de réduction
sur vos achats avec
la Mégacarte qui
vous sera donnée
GRATUITEMENT avec
votre prochain
achat*

LES NOUVEAUTES D'ABORD

la Mégacarte

Thomas JORDAN
MEMBRE N°1 234 567

MICROMANIA

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Centre Ciel. Niveau 1. Face sortie Métro. Lyon. Tél. 78 60 02 29

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs. 84, avenue des Champs-Élysées
RER Ch. de Gaulle-Étoile/M° Havre Caumartin. Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre Ciel Les 3 Moulins. Issy-Les-Moulineaux. Tél. 45 29 09 90

MICROMANIA NICE-ETOILE
Centre Commercial Nice-Etoile. Niveau -1. Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2. Tél. 48 54 73 07

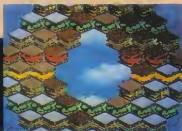
MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2. Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps. Niveau 2
Ronde des Miroirs. Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réole. Niveau -2
Métro et RER Les Halles. Tél. 45 08 15 78

PREVIEWS

**NTVC
SUPER
FAMICOM**



Q-BERT III

Ce héros très connu par les inconditionnels de l'arcade, Q-Bert le gnome sautant au long pif, est en cours de réalisation sur Super Famicom. Par rapport à la version originale, pas mal de détails ont été rajoutés. Ainsi, les cubes sur lesquels vous devez sauter pour éviter les ennemis pourront être remplacés par des dents, des sandwichs, des jouets et plein d'autres trucs aussi étranges que bizarres. Un jeu qu'on ne croyait pas voir un jour sur cette machine, mais qui fera très plaisir aux plus vieux d'entre vous.

STRIKE EAGLE II

Aux commandes d'un des joyaux de l'armée de l'air américaine, le F-15, vous allez devoir vous montrer à la hauteur si vous voulez augmenter votre grade. Cette simulation de vol est une des plus réputées sur micros. Réalisée en trois dimensions vectorielles, l'animation est rapide et les ennemis qui se présenteront à vous parfaitement détaillés. Très complets au niveau des instruments de vol, Strike Eagle II est un jeu comme on aimerait en voir plus souvent sur Megadrive. Mais ce genre de titre est très certainement le plus difficile à réaliser sur console.

**MICRO-
PROSE
MEGADRIVE**



PREVIEWS

INFO

WONDERMEGA SUITE ET PAS FIN!



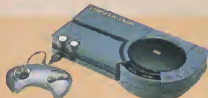
Voici les toutes dernières informations concernant le Wondermega. Comme vous le savez déjà, si vous avez encore à l'esprit l'article paru dans le dernier numéro de joypad. Sega et Victor vont tous deux lancer leur propre machine. La sortie du Wondermega de

Victor est fixé au premier avril au prix de 82800 yens (soit 3300 francs environ), le wondermega de Sega sera disponible au Japon le 21 avril (précisément la date de mon anniversaire) au prix de 79800 yens, soit 100 balles de moins. Livré avec la

machine, ou non, en fonction de sa marque vous pourrez découvrir dans le package, un CD nommé Game Garden qui regroupe quatre jeux et des musiques pour le karaoké. Quiz Scramble est un jeu de questions-réponses, Flicky un jeu de plates-formes au scrolling horizontal présen-

tant une sorte de petit canari et connu par les possesseurs de Megadrive pour être déjà passé sur leur écrans, Pyramid Magic, un jeu de réflexion preneur de tête et Paddle Fighter, une simulation de hockey sur table à coussin d'air que l'on connaît dans les salles de jeux. Prévu pour le mois de juin, Victor nous concocte une sacrée surprise avec l'arrivée de la mascotte du Wondermega, son:

Wonder Dog. Pas de jaloux donc, si la Megadrive a Sonic le Hedgehog, le Wondermega aura Wonderdog. Avec deux cent dix sprites simplement destinés à l'animation du chien, le jeu devrait être un véritable prodige d'animation. Une belle année encore en perspective!



RAILROAD TYCOON



Pendant la révolution industrielle, énormément d'autodidactes ont essayé de faire fortune en créant leur propre entreprise. Dans Railroad Tycoon, c'est exactement ce que Microprose vous propose de réaliser: faire fortune, devenir le Bernard Tapie de la finance, l'as des thunes à gogo. Tout en dirigeant votre compagnie, vous devrez faire attention aux fluctuations du dollar, aux prix de la concurrence, à la qualité des produits, calculer vos marges, etc... Devenez un véritable économiste grâce à cette superbe simulation.

**MICRO-
PROSE
SUPER
FAMICOM**

**3615
JOYPAD
ZU VENDIEREN,
ACHETIEREN
ODER
ECHANGIEREN:
*PA**

DEMENT ! 3 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA

POUR FETER L'OUVERTURE DE CES MAGASINS
Une montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE*
pour 500 F d'achats ou plus !!

*Offre d'une valeur de 145 F valable aux Magasins MICROMANIA LES 3 MOULINS, MICROMANIA LES CHAMPS, MICROMANIA LYON.
 (Offre valable dans la limite des stocks disponibles)



MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

Niveau 1 . Face sortie Métro
 69000 Lyon . Tél. 78 60 02 29

NOUVEAU à Lyon



MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES

Galerie des Champs (Galerie Basse) . 84, av. des Champs-Élysées
 RER Ch. de Gaulle-Etoile/M^o Havre Caumartin . Tél. 42 56 04 13

NOUVEAU 180 M2



MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billancourt
 92130 Issy-Les-Moulineaux . Tél. 45 29 09 90

NOUVEAU



MICROMANIA NICE

Centre Commercial Nice-Etoile
 Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

NOUVEAU à NICE



MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2
 Tél. 48 54 73 07



MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2
 Tél. 34 65 32 91



MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
 Rotonde des Miroirs
 RER La Défense . Tél. 47 73 53 23



MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
 Niveau -2 . Métro et RER Les Halles
 Tél. 45 08 15 78



PRINTEMPS HAUSSMANN

64, boulevard Haussmann
 3^{ème} étage . Rayon Jouet . 75008 Paris
 Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

LES NOUVEAUTES D'ABORD

la Mégacarte

Thomas JORDAN
 MEMBRE N° 1 234 567

MICROMANIA

5% de réduction
sur vos achats avec la Mégacarte qui
vous sera donnée GRATUITEMENT avec
votre prochain achat*

* Sans remise

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00

Attention! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

Importants: les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. Attention! Les Nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

PP	TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage (Attention! Consoles 60 F) + 20 F

Précisez Disk ☐ Cartouche ☐ Total à payer = F

Nom. _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____ Tél. _____

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration/..... Signature : _____

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 24 F) pour frais de remboursement - N° de membre (facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux:

☐ PC Comp. ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Lynx II ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Sèga ☐ Super Nintendo ☐ NES

Le mega
vidéo
show
MICROMANIA

99F ou GRATUITE
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

Les 30 meilleurs Hits Megadrive présentés sur cassette vidéo !!!

NEW

**La CONSOLE
MEGADRIVE**

(française) + SONIC HEDGEHOG
+ 1 manette de jeux

1290F

**MICROMANIA
LES NOUVEAUTES
D'ABORD !**

VERSION FRANCAISE
OFFICIELLE
Garantie par le
constructeur



MICROMANIA

LES HITS MEGADRIVE

**3615
MICROMANIA
DES JEUX
DEMENTS**

NOUVEAU



Road Rash 449F



DONALD DUCK Q.S. 449F



ROBOCOP 449F



Rolling Thunder



John Madden 449F

295F
**Le Remote
Controller
+ la Manette**
Manette sans fil permettant
de vous éloigner à 6 mètres
de votre console

**La Manette
seule 145F**



Golden Axe 2 449F



Street of Rage 449F



Lakers VS Celtic 449F



F22 Interceptor 449F



Thunderforce 3 475F



Super Monaco GP 449F



Mickey Mouse 449F



EA Hockey (Simulation) 449F

LES HITS MEGADRIVE

SUITE

Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F	Revenge of Shinobi (Kung Fu)	449F
Mercs (Arcade)	475F	Alien Storm (Arcade)	395F
Joe Montana 2 (Foot Amér.)	395F	El Viento (Arcade)	549F
Shining and Darkness (Dungeons)	475F	World Cup Italia 90 (Sim. Foot)	395F
Immortal (Action)	449F	Spiderman (Arcade)	449F
Toe Jam and Earl (Arcade)	475F	688 Attack Submarine	475F
Fantasia (Plateforme)	425F	Wrestler War (Sim. Catch)	395F
Mario Lemieux Hockey	475F	Street Smart (Arcade)	449F
Centurion (Stratégie)	449F	Populous (Stratégie)	449F
Phantasy Star 3 (Aventure)	475F	Out Run	475F
Shadow of the Beast (Action)	499F	J. Buster Boxing	395F



Manette Pro 2 125 F
NOUVEAU ! Le stick adaptable
livré GRATUITEMENT

ACCESSOIRES

ADAPTEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	149F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F

DEMENT !!!

ADAPTEUR CARTOUCHES JAP.	99F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F
REMOTE CONTROL SEGA	369F

A PARAITRE

TOKI
Monster World 3
Jet Set
Turbo Out Run
Toki

Abbrams Battle Tank	425F	Descaotack (Arcade)	395F	Might and Magic	599F	PGA Tour Golf (Sim. Golf)	449F	Super Volleyball (Sim.)	395F
After burner 2 (Arcade)	449F	Devil Crush (Arcade)	499F	Midnight Resistance	449F	Shadow Dancer (Arcade)	449F	Turkian (Arcade)	299F
Alex Kidd (Plateforme)	325F	Dick Tracy (Plateforme)	425F	Miss Pacman (Arcade)	449F	Super Basketball (Sim.)	395F	Volis 3 (Arcade)	499F
Batman (Plateforme)	449F	Ghouls n' Ghosts	475F	Moonwalker (Arcade)	395F	Starflight (Espace)	499F	Vapor Trail (Arcade)	499F
Budokan (Arts Martiaux)	449F	J. Madden Football	449F	Musha (Arcade)	449F	Strider (Arcade)	475F	Wings of War/Gynoug	449F
California Games (Sport)	475F	Marvel Land (Arcade)	499F	Mystic Defender (Arcade)	395F	Super Thunderblade	395F		

OFFRE SPECIALE

La GAMEGEAR

la portable couleur SEGA

+ le jeu Columns

+ la sacoche Micromania gratuite

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

990f

Titres disponibles

Fantasy Zone (Arcade)	245F
Sawweek (Arcade)	245F
Woody Pop (Casse-Brique)	215F
Chose HQ (Arcade)	295F
Sokoban (Reflexion)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Heavy Weight Champion (Boxe)	295F
etc.	

A paraître

Joe Montana (Football Américain)
Golden Axe (Arcade)
Spiderman (Arcade)
Chess Master (Echecs)
Axe Battler (Aventure)
Frogger (Arcade)

**Adaptateur Cartouche
MASTER SYSTEM GAMEGEAR**
Utilisez tous les jeux Sega Master
System sur votre console Gamegear

195f

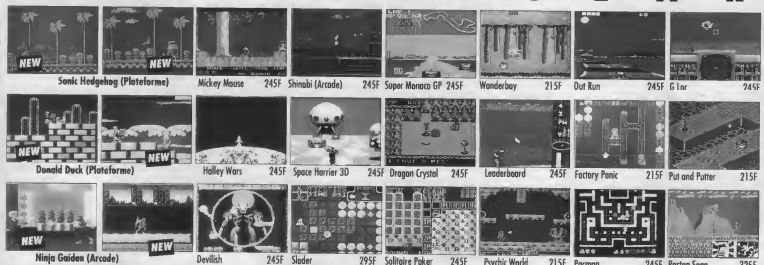
LE WIDE MASTER

Agrandit l'écran de votre Gamegear
(laisse la possibilité d'utiliser l'adaptateur
Master System/Gamegear en même temps).

145f

NOUVEAU

T O P G A M E G E A R



La Console SEGA MASTER SYSTEM 2

+ Alex Kidd + 1 Manette de Jeux

TOP 20 SEGA

Donald Duck	395F
Sonic Hedgehog	395F
Mickey Mouse Castle	395F
Populous	395F
Moonwalker	395F
Merces	395F
World Cup Italia 90	345F
Speedball	325F
Spiderman	395F
Sega Chess	395F
Wonderboy 3	395F
California Games	345F
Heavy Weight Champ.	325F
Golden Axe Warrior	345F
Double Dragon	395F
Bubble Bobble	285F
Super Monaco GP	395F
Pacmania	395F
Shadow Dancer	369F
Psycho Fox	325F

490f

NOUVEAUTES

Asterix	395F	Heroes to Lance	369F
Super Kick Off	345F	Out Run Europa	369F
Flinstones	295F	Loser Ghost	345F

OFFRE SPECIALE

Action Fighter	149F
Aztec Adventure	149F
Bang Panik	149F
Black Belt	149F
Enduro Racer	149F
Fantasy Zone I	149F
Gangster Town	149F
Ghost House	149F

CONSOLE MASTER SYSTEM II + Alex Kidd

+ Sonic Hedgehog + 1 manette de jeux	749F
CONTROL STICK SEGA	169F
RAPID FIRE SEGA	129F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA	109F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F
REMOTE CONTROL MS	269F
PRISE RVB	175F

PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES SUR SEGA MASTER SYSTEM

**Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3 et le
dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous
dévoile tout sur les jeux
dans l'émission**

**2 MEGADRIVES
A GAGNER
PAR SEMAINE**



SPACE FOOTBALL ONE ONE ONE

TRIFFIX
SUPER
FAMICOM



Dans le futur, les robots ont remplacé les hommes et l'un de leur sport favori est le football. Cependant, avec les temps et les progrès de la technique, les règles ont quelque peu été modifiées. Du coup, les joueurs ne sont plus que deux sur le terrain. Le

but de ce football d'anticipation reste toutefois le même que celui que nous connaissons à notre époque. Utilisant toutes les routines de zoom et de rotations de la Super Famicom, cette production se déroule sur un rythme d'enfer. Inspiré par Ballblazer, un jeu qui fit fureur sur Commodore 64 il y a de cela facilement six ou sept ans, Space Football One One One devrait plaire à tous les grands sportifs.

RESORTS T

SNK
NEO GEO

Une fois de plus sur l'extraordinaire Neo Geo qui nous étonnera toujours, voici un



titre qui va faire parler de lui: Last Resort. Ce Shoot'Em Up à scrolling horizontal est une magnifique interprétation de ce qu'est capable d'effectuer cette console en matière de jeu de tir. On avait avec ASO II déjà eu un aperçu, mais là, c'est encore plus beau et plus fort. Toute l'action se déroule dans l'espace. Les ennemis

qui arrivent par vagues incessantes sont spectaculaires et d'une animation somptueuse. Graphiquement, on est séduit, on a en plein la tête et les mirettes. Et encore on n'a pas encore causé des monstres de fin...

MEGA CD RETARDE

C'est maintenant quasi certain, les versions européennes du Mega-CD ne verront pas le jour avant 93. Deux raisons à cela: seulement un tiers des éditeurs agréés Sega ont été équipés de kits de développement Mega-CD, et surtout, l'absence de titre phare sur le CD-Rom Sega. Les jeux actuellement disponibles ne sont pas d'assez bonne qualité pour avoir un impact suffisant sur le marché, et le

Mega-CD aurait plus besoin d'un Sonic-CD excellent que d'un médiocre Sol-Feace.

3615 JOYPAD

Für Konnektievers
timmelgemeinschaft
in 3614:

* **MOI**

INFO

GAME GÉNIE SUR MEGADRIVE

Si vous possédez une Megadrive, vous pouvez déjà commencer à sauter au plafond, en effet, Galoob vient d'annoncer la sortie très prochaine d'une version du Game Génie pour la console 16 bits de Sega. Cette interface qui se branche entre n'importe

quelle cartouche de jeu et la console, permet de profiter de tout un tas de bidouilles: vies infinies, puissance accrue, vitesse plus élevée: tout pour arriver à la fin des jeux les doigts dans le nez.

Dans ce numéro de Joypad, justement, nous publions un encart de codes et d'astuces pour le couple Game Génie/NES. Vous pouvez y jeter un coup d'œil pour vous faire une idée de ce qui sera possible pour la Megadrive grâce au Game Génie.



MUTATION NATION

SNK
NEO GEO

Dans la série des récidives et des répétitions, Mutation Nation est le nième Beat'Em Up pousse-toi-de-là-que-j'm'y-mette-et-si-t'es-pas-content-prend-ça-dans-la-gueule, sur Neo Geo. L'action se déroule horizontalement et l'ensemble est bien évidemment parfait. Des effets spéciaux viennent également pimenter le jeu,

ce qui satisfera les plus exigeants d'entre vous. Disponible dans pas très longtemps, Mutation Nation risque d'être un programme d'exception sur une machine qui en comporte déjà un grand nombre. Pour un ou deux joueurs.



NOUVEAU La SUPER NINTENDO

+ 2 Manettes + Super Mario 4

SUPER NINTENDO

+ 2 Manettes
+ Le Super Scope
+ 1 K7 de 6 Jeux

1490F

1290F

Super Mario 4



F ZERO

449F



SUPER TENNIS

449F



SUPER SOCCER

449F



SUPER R TYPE

449F



Les HITS SUR GAME BOY



Simpson

269F



Duck Tales

285F



Gremlins 2

269F



Super Mario Land

225F



Blades of Steel

269F



Double Dragon 2

269F



WWF Superstars

269F



Turtles Ninja

269F



Bugs Bunny

245F



Batman

269F



Nintendo World Cup

269F



Robocop

269F

3615 MICROMANIA.
UNE GAME BOY A GAGNER
CHAQUE SEMAINE

CHEZ
MICROMANIA
+ DE 100 TITRES
DISPONIBLES A
PARTIR DE 145F



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD

OFFRE SPECIALE
MICROMANIA

690F

La Console Gameboy

+ Tétris + La Sacoche MICROMANIA GRATUITE + Les Ecouteurs Stéréo

TOUTES LES DESCRIPTIONS DES JEUX DANS LE
CATALOGUE GAME BOY !! Demandez-le dans les
magasins et en vente par correspondance.



Paperboy



Castlevania



Chase HQ

LIGHT MASTER
175F Agrandit l'image et
vous permet de jouer dans le noir.



Double Dragon



Gargoyle's Quest



Tennis

225F



Ballon Kid



Choplifter 2



Dr Mario



Golf



RC Pro Am



Princess Blobette



Side Pocket



F1 Race

TOUTS LES AUTRES
ACCESSOIRES DANS
NOTRE CATALOGUE
GAME BOY



Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3
C'est le dimanche vers 9h15
MICROMANIA
vous dévoile
tout sur les jeux
dans l'émission



2 MEGADRIVES A
GAGNER PAR SEMAINE



SUPER OFF ROAD SNEAKY SNAKES JACK NICKLAUS

Ca y est, c'est fait, The Disc Company est devenu le distributeur officiel de Tradewest pour la France. Pour nous, joueurs, qu'est-ce que ça veut dire? C'est simple, cela signifie qu'une tonne de jeux va bientôt arriver, et les pages qui suivent vont vous en donner un bref aperçu. Toute la gamme Nintendo va pouvoir en bénéficier, aussi bien la Game Boy, que la Nintendo 8 bits ou encore la Super Nintendo. C'est une avalanche de jeux qui est prévue et une de qualité. Accrochez-vous, c'est parti pour un tour en commençant par les Game Boy !

Première grande news *Super Off Road*. De quoi retrouver sur portable les émotions de la version 16 bits. Il faudra piloter un 4X4 sur toutes sortes de pistes plus abracadabrantes les unes que les autres. Pour aider votre progression dans le jeu, vous toucherez, en fins de courses, des sommes d'argent qui vous permettront de vous procurer un matériel du tonnerre, avec lequel tout sera possible. Nitro procurant des accélérations fulgurantes, meilleur moteur, ultra speed... un choix d'accessoires assez vaste pour s'assurer une victoire facile! L'animation impeccable lors des courses, garantit des moments véritablement passionnants. Les fans de stock car risquent d'être servis et comblés car voilà un jeu, sans doute, à la mesure de leurs espérances. Dans un genre radicalement différent, on verra, avec plaisir, revenir sur les Game Boy le fameux *Snaky Snakes*, cette fois-ci, plus en importation. Il en ira de même avec le célèbre *Battletoads* qui envahit toute la

SUPER OFF ROAD



gamme Nintendo, d'une manière plutôt heureuse, autant dire de suite que la version portable ne dépareille pas.

Enfin, c'est un golf, avec le Jack Nicklaus, qui débarque dans l'univers portable. Mettre un dix-huit trous dans poche, il fallait le faire! Le jeu propose plusieurs circuits, dont certains d'une difficulté hors du commun. Choix des clubs, de la force de frappe, de l'effet, de la direction du tir... tout ce qui fait l'apanage d'un grand golfeur vous tiendra dans les mains. Au milieu de paysages naturels, découvrez les pièges des circuits, leurs bunkers où vous viendrez vous ensabler et leurs coins d'herbe (rough) d'où il ne sera pas toujours facile de sortir. Un challenge à la hauteur du parrain du jeu, Nicklaus. Une simulation qui promet d'être une franche réussite.

SUPER OFF ROAD

SUPER
OFF ROAD

JACK NICKLAUS



JACK NICKLAUS



SNEAKY



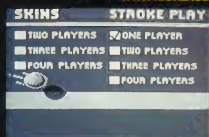
JACK NICKLAUS



BATTLEBOADS



JACK NICKLAUS



EDITEUR: TRADEWEST





BATTLETOADS

PLUS BEAU QUE CES CRAPAUDS, TU MEURS!

Vous ne les connaissez peut-être pas encore très bien, mais les Battletoads sont en fait les alter egos des très (trop) célèbres Tortues Ninja. Avec leur arrivée sur la Super Famicom, c'est un ouragan de beauté, un raz-de-marée de bon goût et de talent venant submerger nos petits yeux hagards. Voilà ces crapauds batailleurs engagés dans une lutte sans répit contre des adversaires aussi nombreux que monstrueux, afin de venir en aide à deux de leurs amis dans le danger. Qui peut maintenant douter que les crapauds sont de petits être tendres et affectueux? Seul ou bien à deux, car les crapauds forment une bande, la course commencera dans des paysages de feu fantastiques où il faudra faire à chaque pas une démonstration de ses talents de maître en arts martiaux. Pour cela, les coups risquent de ne pas manquer! Coups de poings, de pieds, et ce, dans des positions variées... époustouflantes! On hésite même parfois entre plusieurs techniques, belles et parfaitement animées, pour achever comme il se doit un adversaire. Outre les éternels arts martiaux, Battletoads vous proposera de piquer les armes de vos adversaires. Et quelles armes! Il ne s'agit pas de canettes de bière ou de couteaux à deux francs, mais d'armes d'hast (c'est-à-dire du genre "aïe! bobo! pas la tête!") ou de hache de bataille aux tranchants affilés. De quoi faire du travail efficace, mais aussi bougrement spectaculaire, vous pouvez l'imaginer! Les ennemis que vous devrez affronter avant le chapitre final où aura lieu la libération, promettent des batailles de taille. Ils ne seront pas tous hauts comme trois pommes et résistants comme un sac



de porcelaine. Pratiquement dès le début du jeu, ce sont des ennemis d'une force colossale aux attaques foudroyantes (d'originalité) dont il faudra venir à bout. Dans ce genre de situation, on est jamais trop de deux. Si votre collègue a tendance à vous exaspérer, vous pourrez lui filer un ou deux coups de poings, histoire de remettre en place son pauvre cerveau de batracien. On fait rarement plus amusant qu'un jeu où l'on peut frapper son partenaire.

Outre des différentiels hallucinants, vous aurez droit à des animations d'une perfection encore jamais atteinte sur la Super NES. Véritablement du jamais vu! Les graphismes ne sont pas en reste, aucun détail ne manque, pas même le reflet des deux crapauds combattant sur la surface cirée d'un couloir, d'une beauté sans pareille. Ce couloir n'est pas la seule merveille que l'on trouvera dans ce jeu, loin de là. Citons pour exemple la descente d'un puits immense, monté sur des plates-formes volantes où l'effet de profondeur du décor en arrière-plan est à devenir fou (ou alors crapaud, mais là c'est plus dur). Lors de ce même passage, on trouvera des serpents surgissant des murs animés d'une manière fluide comme il n'est pas permis de l'être! Les musiques n'ont pas été oubliées dans tout cela, on peut même se laisser dire qu'elles ont été l'objet d'un soin tout particulier. La plupart d'entre elles risquent d'en laisser plus d'un rêveur! De quoi vous mettre l'eau à la bouche, j'aurais bien dit la bave, mais ça fait très crapaud.

Il y a fort à parier que "les Battletoads" figurera, avant la fin de l'année, parmi les meilleurs jeux de la Super Nes. Il ne serait même pas étonnant du tout qu'il soit le meilleur.





PIKPLE 000024 HORN 000000



PIKPLE 000561 HORN 000247



PIKPLE 000040 HORN 000050



PIKPLE 000260 HORN 000170



EDITEUR: TRADEWEST





BATTLE

**Des crapauds toujours et encore!
Oh, oui! encore!**

Meilleure vente des jeux de la Nintendo 8 bits aux États-Unis l'année dernière, et encore en bonne place pour cette année, les Battletoads ne devraient pas tarder à pointer le bout de leur museau de batracien, appendice d'une très grande sensualité. Et pour un événement, ça risque d'en être un plutôt de taille! Le jeu est tout-à-fait splendide. Les graphismes sont sans aucun doute (mais pas un!) d'une qualité remarquable. Colorés et bourrés de détails, les sprites des personnages se déplacent à une grande vitesse au milieu de décors qui, non seulement s'offrent le luxe

d'être variés, mais mettent en scène des scrollings sur plusieurs plans. Les personnages utilisent un nombre incroyable de coups de pieds et de poings qui ne se contentent pas seulement d'être fabuleusement spectaculaires, non, non, non, que nenni, un grand nombre de ces techniques guerrières est même franchement drôle. On assiste à des scènes du genre : le crapaud se transforme en une masse métallique, son bras devient une énorme masse, son pied s'agrandit démesurément lorsqu'il porte un coup... Autant de gags qui font preuve d'un sens de l'humour aigu, pour ne pas dire féroce. Certaines mangeuses de pizzas



LETOADS



ont sérieusement intérêt à s'accrocher pour ne pas sombrer dans les affres du ridicule et du dépassé. Outre ces détails spécifiques aux personnages eux-même, sachez que le reste, c'est-à-dire, les décors et les divers autres sprites, sont loin d'être manqués, et même à des années lumières! Animés avec fluidité, les combats sont menés à un rythme infernal où projections et flying kicks se succèdent sans un instant de répit. Le combat ne sera pas la seule préoccupation de ces gobeurs de mouches (chacun son truc, vous devriez essayer, ce n'est pas mauvais du tout!). Les décors offriront aussi leur dose de danger. Il y aura, entre autres, des gouffres au-dessus desquels il faudra bondir, ou des puits

sera pas en manque! Même les boss de fins de niveaux font preuve d'une originalité sans pareille. Le combat contre le tout premier boss se présentera sous la forme d'un écran, étant en fait, la vue de son cockpit. Vous, devant, devrez lui lancer une énorme pierre dessus afin de le détruire, et cela, tout en évitant les tirs à tout va de la mitrailleuse. Autant dire que vous pourrez enfin voir l'autre côté du miroir! L'originalité ne s'arrêtera pas là mais ira jusqu'à l'ultime bataille du jeu, quand il vous faudra libérer la princesse et votre ami qui ont été enlevés. Un jeu d'action qui, avec Sword Master, fera date sur la Nintendo soyons-en sûrs. A ne surtout pas manquer!



dans lesquels, accroché à une corde, il faudra descendre en évitant, de préférence, la cohorte d'ennemis qui s'y trouve. Ainsi, côté diversité de l'action, on ne



EDITEUR: TRADEWEST





SHANGAI II

Réflexion, réflexion quand tu nous tiens!

Vous qui aimez les jeux de réflexion, vous devriez sans doute être comblé par ce jeu de Mah-jong qu'est Shanghai. Le but de l'opération, c'est assembler deux

par deux des espèces de dominos portant chacun des signes bien distinctifs. Là où les choses se compliquent, c'est que vous ne pouvez pas enlever n'importe lequel de ces dominos n'importe quand. C'est comme ça! Pour être bougé, le domino doit être accessible, c'est-à-dire sur l'extérieur de l'étage où il se trouve, ou en bout de file où il n'est pas bloqué. Ainsi, petit à petit, la pyramide de base se désagrége pour finalement disparaître, sonnant pour vous la cloche de la victoire. Bien sûr, les choses ne sont pas si simples que ça. Il faut retirer les pièces dans un ordre spécifique, afin de ne pas se retrouver bloqué au bout d'un moment. Plus que de la prévoyance, c'est presque de la clairvoyance qu'il faudra! Le point fort de cette version de ce jeu ancestral, c'est le nombre d'options qui l'accompagnent. Vous



pourrez, entre autres choses, sélectionner le dessin ornant les pièces. Les pièces d'origines sont généralement couvertes de signes asiatiques complètement indéchiffrables, dont les contours diaboliquement pervers risquent d'en dérouter un bon nombre! Pour éviter de s'y perdre, le jeu prévoit plus d'une dizaine de figures de remplacement. Choisissez entre des personnages d'heroic-fantasy, des fruits et des légumes, des cartes à jouer, des panneaux de signalisations utiles pour passer le

code (si vous le faites au Japon, sinon, c'est inutile) ou encore des animaux, histoire de se donner l'impression que l'on joue en pleine nature. Amis écologistes, vous risquez d'apprécier! Les options toucheront aussi à la musique d'ambiance, au décor de fond ou au jeu en lui-même. De quoi varier les plaisirs d'une façon fort originale autour d'un unique jeu. Comme vous vous en doutez, on ne risquera pas d'être ébloui par des prodiges côté animation, mais que voulez-vous, quand on réfléchit on n'y prend pas garde. Après les échecs avec Chess Master, Shanghai viendra compléter les collections de jeux dits "classiques", ce qui réjouira certainement pas mal de monde.

EDITEUR: ACTIVISION

JACK NICKLAUS

LE GOLF DES PROS! DES VRAIS!

Cette fois, on ne rigole plus! Pas question de faire une partie de golf avec une nonchalance ignare de flemmard moyen frappé d'une atrophie du cortex cérébral. Il va falloir y mettre du vôtre, et pas qu'un peu! Il faudra avant tout autre chose décider du parcours duquel vous irez accomplir vos exploits et vos performances. Une fois ce choix fait, vous pourrez enfin vous lancer dans la course, et pas n'importe laquelle. Avant même d'aborder un trou, vous aurez droit aux conseils de l'expert, Jack Nicklaus en personne. Oh! Ça fait drôle de se retrouver en face de la digité d'une telle vedette! Et comble de l'incroyable, ces fameux conseils ne seront pas toujours inutiles! Normal, car vu la difficulté de certains trous, il faudra faire fonctionner ses neurones, du moins les libres où ceux que l'alcool n'a pas encore détruits. On retrouvera les paramètres habituels de tout bon jeu de golf, à savoir le vent, les effets de balle (hook, c'est un coup très mode ces derniers temps, et slice), le choix des clubs... bref, tout sera là pour faire de vous un champion imbattable.

Rien à voir avec le Super Birdie Rush (voir présent numéro) où vous vous retrouvez dans la peau de gnomes. Cette fois, votre personnage est un homme, et ses mouvements sont d'un réalisme à couper le souffle. On s'y croirait! Le jeu pousse tellement le réalisme, qu'il vous est même possible de manquer la balle, tout bêtement. Événement dont le réalisme n'a d'égal que son absence dans la quasi totalité des simulations de golf où, généralement, on se contente d'un tir manqué. Rassurez-vous, il y aura aussi des tirs manqués, et pas qu'un peu! Il faudra savoir doser son tir avec une précision féroce sur la barre de puissance. Une demi-seconde de retard est l'effet involontaire qui précipite la balle au creux d'un bunker ou au fond d'un point d'eau, ce qui vous apporte le fatidique point de pénalité qui a ruiné plus d'un champion. Les décors font eux aussi preuve d'un réalisme très agréable lorsqu'il s'agit de simulation. Jack Nicklaus sera sans doute une référence dans la simulation de golf sur la Super Nes, tout du moins, en attendant le fameux PGA Tour Golf qui ne devrait pas tarder. Un duel à suivre!

EDITEUR: TRADEWEST



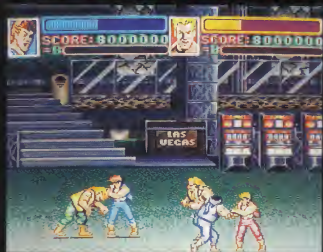


SUPER DOUBLE DRAGON

Ce Double Dragon là, vous ne l'avez certainement pas déjà vu. Bien sûr, le nom vous dit quelque chose, vous voyez parfaitement ces deux frères batailleurs, parcourant les rues et cognant tout ce qui leur passe sous les poings et cela, afin de délivrer leur jeune fiancée qui, comble de l'ironie, est la même pour chacun d'eux.

Pourtant, cette fois les choses sont différentes d'une manière assez singulière. Les missions sont nombreuses et chacune d'entre elles se décompose en sous-parties aussi passionnantes que violentes. Les lieux sont d'une diversité étonnante. On passe de la rue à l'aéroport, avec, en particulier, le passage à côté d'un avion gigantesque, à l'intérieur d'une maison de style oriental qui n'est pas sans rappeler le génial Jeu de la Mort où a brillé le grand (environ un mètre soixante) Bruce Lee. On ne se contente pas d'un vulgaire scrolling horizontal. A plusieurs reprises, il faudra descendre des escaliers de services, emprunter des ascenseurs, visiter une demeure étage par étage en vous engageant dans des escaliers étroits où une meute de truands se fera une joie sadique de vous agresser. C'est toujours pareil, c'est dans les moments difficiles qu'ils en profitent! Le tout, se passe bien entendu dans des cadres somptueux, pour ne pas dire magnifiques. Le pointillisme des décors est évidemment très appréciable. Les personnages ont été l'objet d'une même attention, leur réalisation risque d'en époustouffler certains parmi les amateurs de baston et plus particulièrement parmi les adorateurs du légendaire Double Dragon.

Une baston qui se déroulera en homme et due forme. Les adversaires arriveront par petits groupes, chaque membre ayant son lot de techniques spécifiques. De votre côté, les prises iront aussi bon train,



surtout vu la variété des coups disponibles. Vous aurez même droit à un super coup magique qui vous fera tourbillonner à l'écran, en dévastant tout sur votre passage. Les enchaînements de coups seront, eux aussi, bien pratiques. Lorsque deux coups de pieds directs sont suivis d'un coup de pied en pivot, vous pouvez vous douter du résultat pour le moins dévastateur! On retrouvera bien entendu les éternels objets arrachés aux mains de l'ennemi dont on pourra se servir, mais aussi plusieurs prises compliquées versant dans le domaine du spectaculaire. Les coups de genoux portés à la face de l'adversaire immobilisé par une main blanche de la plus belle espèce, ou les projections sur plusieurs, seront autant de prises qu'il faudra maîtriser parfaitement pour espérer passer les boss qui ne seront vraiment pas une partie de plaisir (ou une tranche de cake pour reprendre

l'expression de nos amis outre-Manche, bien que vu leur tête, à ces boss, on puisse raisonnablement en douter). Super Double Dragon est en fait un nouveau souffle pour ce jeu dont le nom avait laissé derrière lui une aura de valeur mais qui, cependant, ces derniers temps, avait généré plusieurs avatars d'une nullité ahurissante (j'en profite d'ailleurs pour saluer la performance!). Encore un must du jeu de baston en prévision!



UN NOM LÉGENDAIRE POUR LES FANS DE BASTON PURE ET DURE!

EDITEUR: TRADEWEST





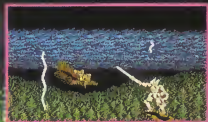
Sword

Déjà petit, vous aimiez jouer avec des épées. En grandissant, vous avez appris à vous en servir de mieux en mieux, devenant par cela même un maître d'arme hors pair, un maître de l'épée inégalable. Seulement, les temps sont durs et il est temps de mettre en pratique toute cette théorie apprise avec tant de rigueur. Votre pays est la proie d'une horde de pillards certainement issue d'une faille du Monde Inférieur, ce monde où Chaos et Enfers se côtoient pour le pire et pour le moins bon. Votre tendre village, fraîchement massacré est encore fumant, les cadavres de votre peuple jonchent le sol des cabanes partiellement en cendres. L'espoir d'avenir de tout un peuple est brisé... C'est triste...

Vêtu de l'armure de vos ancêtres, portant la soeur d'Anduril, l'épée qui fut brisée, à vos côtés, vous partez remettre en ordre toute la contrée. le cauchemar n'a que trop duré! En route pour exterminer l'ennemi! A grands coups d'épée, vous devrez vous frayer un chemin au travers de la forêt, puis dans d'autres lieux comme un village abandonné. Vos positions d'attaques sont multiples, ce qui vous permet d'élargir votre panoplie de coups. A chaque fois, des créatures cruelles et diverses vous attendront pour vous procurer les pires souffrances. Magiciens, squelettes, chauve-souris géantes, beholders... toute la faune classique de l'heroic-fantasy semble s'être donné



rendez-vous sur votre chemin. Il faudra toujours, face à n'importe lequel de vos ennemis, guetter sa tactique et examiner sa façon de se déplacer. Ainsi, le magicien disparaissant à chaque instant devra être le fruit d'une minutieuse attention. Les ennemis rencontrés ne seront pas les seules difficultés à surmonter, voire à contourner. Certains passages nécessiteront une adresse digne des meilleurs jeux de plates-formes. Faire le ménage ne sera certainement pas une mince affaire! Le tout est beau, les sprites, clairement animés sont fins et détaillés, et les décors de fond ne sont jamais nus, ni dépourvus d'une



La colère du Maître d'armes !

Master

SM



EDITEUR : ACTIVISION

certaine originalité. On a rarement fait plus agréable à l'œil sur la Nintendo. Choix des couleurs, animation limpide et naturelle, chaque niveau est un ineffable délice. Sprites et décors bout en beauté. L'action se déroule en suivant un scrolling horizontal d'une qualité d'exception, classique pour ce genre de beat them up, mais toujours aussi agréable. Sword Master pourrait bien devenir la référence des beat them up sur la Nintendo, il semble qu'il y ait dans ce jeu toutes les qualités requises pour en faire un must. L'énorme travail investi dans sa réalisation devrait porter les fruits qu'il mérite.

Un jeu d'action que tous les possesseurs de Nintendo se doivent de guetter, sous peine d'une discussion avec le Sword Master, ce qui promet de ne pas être triste (il paraît qu'il possède des arguments tranchants? C'est à voir!).



IL DIALOGGI
IN DIRETTO
* DIA

J3615
JOYPAD





PHANTOM AIR MISSION TRAIL BLAZER

Un simulateur de vol sur Game Boy? C'est chose faite avec la *Phantom Air Mission*. Plus qu'un véritable simulateur (car hormis sur micros, le simulateur est aussi familier à la console que le bon goût l'est à Madame Cresson), il s'agit d'un jeu d'action à haute altitude. Après un prompt décollage de votre porte-avion, partez en mission chercher l'ennemi. Jetez un coup d'œil rapide sur votre carte, et une fois l'ennemi localisé par votre radar, foncez dessus! Une fois l'avion adverse en vue, il vous faudra jouer du missile et de la mitrailleuse pour remporter la victoire. Les loopings succéderont aux piqués désespérés (et parfois aussi désespérants) et l'action battra son plein. La réalisation des avions adverses est tout simplement remarquable et l'animation, quant à elle, parvient à restituer une bonne impression de mouvement et de vitesse. Une réalisation qui ne devrait pas nous décevoir.

Avec Activision, c'est aussi *Popeye II* qui nous revient. Une fois encore, il ne s'agit plus là d'une version importée (qui avait le mauvais goût d'être en japonais), mais d'une version officielle. Les accrocs de jeux à la Mario devraient y trouver

sans peine leur bonheur. Dernier produit en chantier chez Activision pour la Game Boy : *Trail Blazer*. As du volant, venez tenter votre chance à cette course de tous les dangers. Entièrement réalisé en trois dimensions faces pleines, choses notables sur cette console, le jeu consistera à conduire un véhicule proche dans sa forme de l'aéroglossier sur une piste, face à trois concurrents, prêts à tout pour gagner. Comme vous êtes quelqu'un de plutôt malin, vous n'aimez pas non plus qu'on vous marche sur les pieds et pour répondre aux attaques de vos voisins, vous aurez à votre disposition, un stock limité de gadgets fort amusants. Vous pourrez envoyer des missiles, lâcher de l'huile sur la route ou bien encore des mines... tout un arsenal qui sera le garant d'une ambiance assez chaude. Un phénomène à voir!



PHANTOM AIR MISSION



POPEYE II



TRAIL BLAZER

EDITEUR: ACTIVISION





STRIKE GUNNER

Toujours plus vite, plus fort, plus dur!

Lorsque le monde se retrouve envahi de tout plein de vilains-pas-beaux à la mauvaise haleine, que fait-il? Il fait appel à de jeunes recrues pour sauver la planète. Cela revient moins cher que d'envoyer des stars et en plus, cela évite le gâchis superflu. Vous voilà donc, vous et votre jeune compagnon, ou seul si vous êtes du genre xénophobe, parti pour une campagne aérienne, dans des avions d'une sophistication révolutionnaire. Au milieu de tout un tas de petits boutons qui clignotent, de bip! bip! intempestifs et de toute une foule de signaux divers, vous pénétrez dans votre cockpit, anxieux de ce qui vous attend dehors. Pour tout dire, cette anxiété n'est pas injustifiée, quand on voit ce qui vous attend; on en connaît deux qui auraient pu se taire lorsque l'on a demandé "deux volontaires pour une mission de routine sans aucun danger". A peine avez-vous quitté le sol qu'une armada de chasseurs, d'hélicoptères, de bombardiers, de blindés aériens vous tombent dessus. En disant qu'ils arrivent à une vitesse faramineuse, ça ne serait pas loin d'être vrai, mais je ne voudrais pas avoir l'air de vous affoler en vous racontant les méga-tuiles qui vous tomberont sur la tête. Les ennemis défilent sous vos yeux à une vitesse dingue, votre console n'aura plus rien à envier à l'arcade côté shoot them up. En milieu de parcours, il faudra mettre à feu et à circuits (les machines n'ayant pas de sang) des engins gigantesques qui laisseront en fin de niveau la place à d'autres, encore plus grands, qui ne tiendront même pas sur un seul écran! Pour une sacrée bagarre, ça promet d'être une sacrée bagarre. Afin de mettre un ou deux atouts de votre côté, pour ne pas passer pour des



sadiques, le programme prévoit pour vous un vaste choix d'armes. Une quinzaine de moyens de destruction à votre disposition, du célèbre Homing, au largage simultané de vingt missiles, en passant par la bombe atomique (un classique depuis 1945), il y aura de quoi faire. Après chaque niveau, il faudra sélectionner une nouvelle arme, la précédente n'étant plus disponible (sinon, on se ferait tout avec les vingt shots in one!). Encore une garantie d'un non-ennui total! Ces méga-armes, devant effacer les méga-tuiles dont je vous parlais plus haut, fonctionneront avec de l'énergie larguée de temps en temps (pas assez souvent d'après ceux qui ont essayé) par des vaisseaux de ravitaillement. Si l'usage d'armes hautes puissances était illimité, on s'ennuierait vite et les ennemis risqueraient de se mettre en grève et là, on serait mal! Tout le jeu se déroulera suivant un scrolling vertical ultra rapide qui ne laissera que peu de place aux éternels ralentissements. Certainement un shoot them up de valeur comme il y en a peu, difficile, beau et qui peut se jouer à deux simultanément. Le comble du bonheur pour les amateurs avertis? C'est possible.



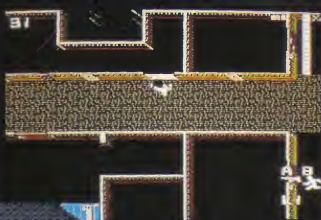
EDITEUR: ACTIVISION





DIE HARD

Prisonnier dans un piège de cristal !



Vous vous souvenez sans doute de ce brave Bruce Willis, terrorisé dans un building pris en otage sans que quiconque soit au courant. Cette fois, c'est à votre tour, ou plus exactement, à vous de vous mettre dans la peau de John Mc Clane (alias Bruce Willis). Prisonnier dans cet immense building, armé de votre revolver et de son unique chargeur (ce qui ne fait pas beaucoup de balles), à vous d'explorer les lieux, à la recherche d'une issue pour vous sauver, vous et tous ces otages, dont votre ex-femme. Même si c'est une ex-femme, vous pouvez être compatissant, ce n'est pas obligatoire, mais ça nous arrange pour l'histoire; ça donne une note sentimentale pas désagréable. Empruntant l'ascenseur ou les escaliers, selon la situation ou la possibilité, vous découvrirez chaque étage d'une manière aussi logique qu'agréable. Oui, ce n'est pas une erreur, il y a bien le terme de logique dans la phrase précédente, aussi surprenant que cela puisse paraître. Pourquoi? Parce que, au fil de votre progression dans un étage, ne seront visibles que les zones pouvant se trouver dans votre périmètre de vue. De cette manière, chaque porte sera prétexte à un suspense torride : "Je l'ouvre ou pas; et si derrière, il y a un énorme baraqué armé d'une mitrailleuse, hein?". Il

faudra savoir avancer au pas à pas pour ne pas se retrouver nez à nez, au détour d'un couloir, avec un lot de gardes ennemis. Une innovation qui donne à Die Hard un réel côté d'aventure.

Rajoutez à cela un côté enquête dans le

style "comment trouver des munitions lorsque j'en ai plus" et vous risquez fort d'obtenir quelque chose d'assez détonnant. Les situations seront suffisamment variées pour faire de chaque étage un univers à part entière. Face à des hordes de terroristes armés de mitrailleuses et de pistolets, il faudra savoir filer comme le vent, au gré du scrolling multidirectionnel accompagnant vos déplacements, et viser juste. Lorsque vous n'aurez plus de munitions, vous pourrez toujours vous battre avec vos poings! Préparez des embuscades!

Die Hard, à n'en pas douter, sera dans la droite lignée du film auquel il se rapporte, un pur jeu d'action, mais une action réfléchie. Un soft que les cinéphiles et les amateurs de bons jeux d'actions risquent d'attendre avec impatience!



EDITEUR: ACTIVISION





Snow Board CHALLENGE

La neige et les longues glissades constituent l'une de vos grandes passions? Parfait, bienvenue au Snow Board Challenge. Ici, c'est de surf des neiges dont il s'agit. Vous savez, cet engin dans lequel on met ses deux pieds et qui vous emmène, souvent contre votre gré, dans des endroits incroyables? Votre journée de ski se décomposera en plusieurs étapes qui, toutes, nécessiteront une grande pratique des sports de glisse (dans les jeux vidéo). Tout d'abord, c'est à une épreuve de vitesse que vous serez confronté. Partant du haut d'une pente, il vous faudra en atteindre le bas en moins de 28 secondes. Facile dites-vous? Pas tant que ça. Sur la piste, il y a toutes sortes de rencontres plus ou moins inopportunes comme tout un tas de sapin ou encore une rivière au-dessus de laquelle il faudra s'empresse de faire un saut. Si vous croyez en avoir fini avec cette longue descente une fois la ligne d'arrivée franchie, vous faites erreur, mais errare divinus est! Vous vous retrouvez maintenant sur une piste où d'autres skieurs (moins bons que vous bien sûr), se



laissent glisser sans se préoccuper le moins du monde de votre présence. Une fois encore, le slalom sera de rigueur. Un slalom que l'on retrouve en bas de la piste. Cette fois, c'est entre des portes qu'il faudra passer. Pas de temps limite, mais une porte manquée et c'est la fin! Et toutes les épreuves se dérouleront ainsi de suite. De la seule descente, le jeu offre de multiples facettes. Grâce à une animation de qualité, l'impression de glisse sera totale; après, à vous de jouer d'adresse et de prévoyance. Un jeu bien sympa qui devrait vous aider à atteindre le prochain hiver.



EDITEUR : ACTIVISION

**Surf in the United Snows
of Alpes (USA) !**





ULTIMATE AIR COMBAT

Envolez-vous dans les airs pour y livrer des combats supersoniques. Dès le départ, vous aurez le choix entre trois avions différents. Pour une fois que l'on ne vous en impose pas un d'office! Vous pourrez décider de piloter le F-14 Tomcat ou le fameux

Harrier! Autant vous dire que le plaisir sera varié. Ensuite, il faudra choisir la mission parmi les quatre au programme. Le choix est difficile... Lancez-vous au hasard, de toutes façons, si vous voulez de l'action, vous en aurez! Une fois prêt, il ne vous restera plus qu'à sélectionner votre armement. Quel missile sera le plus adéquat pour une destruction totale, sanguinaire, violente, sadique, abjecte, fittante... bref, amusante? Une fois ce détail d'intendance réglé, c'est parti! Youpla boum!

La première étape de votre périple vous présente une vue du cockpit de votre avion. Après un décollage orchestré avec une indéniable maestria (puisque'il n'y a rien, ou presque à faire!), vous sillonnerez le ciel, toujours en vue de cockpit. Pour cette étape, il faudra abattre les avions ennemis qui se présenteront à l'écran. Loopings, missiles, rafales de mitrailleuses lourdes, virage à 90°... il faudra être prêt à tout pour piéger l'ennemi. Repassez-vous le film Top Gun avant de vous lancer, et allez-y, vous serez dans l'ambiance. Tarder en vol sera dangereux, carburant limité oblige, alors il faudra savoir faire vite. Une fois ces combats air/air terminés, vous vous rapprocherez de la terre ferme où des bâtiments ou d'autres éléments terrestres n'attendent que votre feu destructeur. Pour cette seconde étape, la vue changera. On passera du mode "simulateur de vol", à un mode plus classique, mais

pendant excellent, de jeu d'arcade. Là, avec des vues en

3D, vous pourrez admirer votre avion survolant des bases ennemies ou des îles, d'où le canarderont des batteries anti-aériennes, des tanks et aussi des avions ennemis venus en renfort. Cette partie du jeu sera l'occasion rêvée de se procurer des bonus. Une fois la mission exécutée, il ne vous restera plus qu'à partir pour la suivante qui, plus dure, nécessitera tous vos talents de pilote. Beaucoup d'action pour un jeu dont on est en droit d'attendre beaucoup. La réalisation graphique se démarque sans aucun doute de ce que l'on a pu

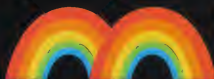
déjà voir sur la Nintendo, et l'animation excellente permet un très bon rendu de vitesse. Autre avantage de ce programme, il proposera d'entrée trois langues, le français, l'allemand et l'anglais. Une fois de plus, un effort a été fait pour mettre le programme à la

portée de tout le monde. Un plus qui mérite d'être souligné et salué. Une réalisation à guetter.



EDITEUR : ACTIVISION

**Retour à Top Gun
les p'tits gars !**





Phantom Air mission

Welcome for an air sea battle !

Décidément, l'avion de chasse risque, d'ici quelques mois, de ne plus avoir de secrets pour vous! Cette fois-ci, il va falloir partir pour une suite de missions aussi variées que dangereuses. Ces missions vous permettront de combattre d'autres avions en plein vol, d'abattre des bateaux à l'aide de missiles, de tenter des atterrissages sur votre beau porte-avion ou encore de vous faire ravitailler en vol. Être pilote, c'est aussi être polyvalent, ça sert. ne croyez surtout pas que la partie de combat aérien sera la plus dure à gérer. Les avions apparaîtront sur votre radar, vous n'aurez alors plus qu'à prendre la bonne direction et à canarder sans relâche, car les bogues sont résistants. L'atterrissage constitue à lui seul une épreuve de force non négligeable. Il faudra, pour se poser, prendre en compte deux facteurs essentiels : la distance de la piste et sa vitesse de vol. Si l'un des deux paramètres ne colle pas, soit vous manquez la piste, soit vous arrivez, mais trop vite et vous finissez dans un linéol de flammes et comme tout le monde ne s'appelle pas Jeanne D'Arc ou Jacques de Molay, vous risquez de ne pas apprécier ce barbecue maison. Au fil des missions, les ennemis se feront, vous vous en doutez (c'est un classique) de plus en plus



rusés et nombreux et vous aurez plutôt intérêt à vous souvenir d'un certain Maverick, sans vouloir faire aucune allusion à un certain film. Bref, un jeu d'action proche de la tradition des simulateurs, la difficulté des commandes en moins.



EDITEUR : ACTIVISION

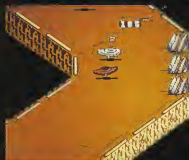




GALAXY 5000

Quand une course spatiale est une course fatale!

Pilote futuriste, vous voilà engagé dans des courses qui, pour ce qui est du danger, n'ont pas leur pareil. Vous vous promenez de planète en planète, là où sont organisées ces courses qui vous apporteront gloire, renommée, richesse et même peut-être un abonnement à Joypad! Pour dire combien ça vaut le coup de se lancer dans cette grande aventure! A l'époque où toute cette histoire se déroule, les voitures n'ont plus de roues, mais elles volent! Car c'est certainement très bien de finir en bonne place, mais il faut aussi clore le nombre de tours en un temps imposé. Si vous ne le faites pas, c'est la mort assurée puisque la piste disparaîtra, vous laissant seul dans l'espace, hurler votre détresse. A ce propos, chacun de vos écarts menant à une chute sera accompagné d'un cri fort amusant. Pour un peu, on mourrait pour le seul plaisir de l'entendre! Face aux trois adversaires que vous opposera la console, ou face à un joueur, il faudra être le plus habile et prendre les virages au mieux. Si les autres vous gênent, ce qui sera certainement le cas à un moment ou à un autre, vous pourrez purement et simplement tirer dans le tas. Les courses seront multiples et leurs contours variés, et chaque fois, vous aurez



environ cinq secondes pour vous adapter et ainsi ne pas mourir. Ces courses seront, vous vous en

doutiez, à rebondissements car comme Chantal Nobel l'a dit un jour : "un accident est si vite arrivé!". Pour mieux gérer les déplacements du véhicule, deux modes de conduites vous seront proposés en début de partie. Un mode style "voiture", un autre dans le genre "hélicoptère". Après une ou deux parties, vous aurez vite fait le choix! Le scrolling multidirectionnel qui accompagnera vos déplacements vous permettra une avancée souple et rapide, juste ce que l'on demande à ce genre de courses. L'animation des véhicules en elle-même sera idéale pour une course de cette catégorie, c'est-à-dire rapide. Une course bien sympa qui pointe le bout de son nez!

EDITEUR: ACTIVISION

HIGH SPEED WORLD'S N°1 PINBALL

Le flipper de tous les délire!

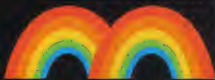
Que les flippermaniacs dressent l'oreille! Tradewest leur prépare quelque chose qui devrait les ravir: un flipper! On retrouve tous ces flips, ces bumpers, ces couloirs remplis de bonus, tout, tout, rien ne manque! A vous de faire remuer la machine à votre gré. Attention au tilt, il existe et sera même toujours un peu trop sensible. Comme il s'agit d'un jeu de flipper sur console, vous vous doutez bien qu'il va y avoir de légers petits plus qui, d'un flipper a priori normal, vont faire du jeu un véritable délire. Sur le tableau de jeu, tenant sur deux écrans, la partie inférieure étant en permanence présente afin de vous faciliter le contrôle des flips, vont apparaître toute une série de générateurs de bonus ou ne peut plus originaux. Du côté des monstres, il y a le feu-foilet qui, englobant votre balle, descend directement entre vos deux flips, vous faisant perdre quasi automatiquement. Un moyen pour le contraindre, remuer vigoureusement le flipper (pas l'écran de télé, vous risquez d'avoir un ou deux emmus comme recevoir beaucoup moins bien la Roue de la Fortune) cela au risque, une fois encore, de tilt. Vous rencontrerez aussi des sortes d'ectoplasmes qui se feront une joie de dévier votre boule, tout en

expirant aussitôt, pour réapparaître quelques instants plus tard, là où vous ne les attendez pas. Mais dans tout cela, il y aura aussi des bonus forts intéressants. C'est ainsi que vous pourrez récolter des icônes qui apparaîtront à l'écran, de temps à autre, et qui se présenteront sous la forme d'un coffre ou d'un hélicoptère. Une fois trois icônes semblables en poche, c'est l'accès à un niveau bonus où, par exemple, vous assisterez, tout en y participant d'une manière indirecte, à une course de voitures. D'autres éléments aussi viendront corser le jeu, comme une flasque d'acide venant dissoudre un de vos flips, ou une bombe posée par un ballon ayant le même effet. Le tout sera accompagné d'un fond musical ultra sympa et suffisamment entraînant pour vous laisser des heures entières devant ce flipper complètement loufoque. La réalisation graphique ne venant rien gâcher, bien au contraire, les fans du

flipper, du vrai, pourront trouver avec le High Speed World's Pinball, un jeu plus que divertissant. Une bonne idée, à suivre.



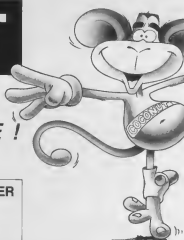
EDITEUR: TRADEWEST



COCONUT

LE
MEGA CD
EST LA !

1^{er} REVENDEUR DE
CONSOLES EN FRANCE !
Pour mieux te servir...



SPECIAL
CONSOLES
DE JEUX

COCONUT REPUBLIQUE

13, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
M^{re} Oberkamp

COCONUT MONTPELLIER

Avenue Jean Mermoz
immeuble Atalante
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.65.05.40

COCONUT GRENOBLE

8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

MEGA DRIVE

ACHAT ET REVENTE DE
CARTOUCHES D'OCASIONS.
RENSEIGNEMENTS TOI DANS NOS
MAGASINS.

MATERIEL ET ACCESSOIRES

MEGA DRIVE JAPONAISE	1190
MEGA CD NOUS CONSULTER	
ADAPTEUR CART. JAPONAISES	99
JOYPAD	149
PRO 1	225
PRO 2 AVEC MANCHE	190
ARCADE POWER STICK	379
ENCEINTES AMPLIFIÉES 3 VOIES	569

NOUVEAUTES A PARAITRE

ALISA DRAGON	
DESERT STRIKE	
DOUBLE DRAGON	
LEEDS	
MARBLE MADNESS	
SPRINGBALL II 50Hz	
TERMINATOR	
TEST DRIVE II	
TROUBLE SHOOTER	
TURBO OUT RUN	
WANI WANI WORLD	
XENON 2	

AUTRES TITRES

BATTLE MASTER	449
BUCK ROGERS	639
CHINA	490
DEVIL CRUSH	475
DONALD DUCK / QUACKSHOT	490
F1 CIRCUIT	495
DRAGON SABER	495
F1 CIRCUIT 91	495
F1 INTERCEPTOR	475
FERRY TALE	495
FANTASIA	425
FIGHTING MASTER	449
GOLDEN AXE II	445
IMMORTAL	490
JOHN MADDOEN FOOTBALL 92	475
KID CHAMELEON	490
MARIO LEMUEUX HOCKEY	490
MERCS	449
MICKEY JAP	399
NHL HOCKEY / EA HOCKEY	475
OUTRUN	445
PGA TOUR GOLF	475
RINGS OF POWER	475
ROAD RASH	490
ROBOCOO	475
SHADOW OF THE BEAST	545
SONIC	490
SPIDERMAN	425
STREET OF RAGE	475
TECNO WORLD CUP SOCCER	479
THUNDERFORCE III	490
TOKI	469
UNDERLIEGE	545
WINTER CHALLENGE	445
WONDERBOY V 60 Hz	475
Y'S III EN ANGLAIS	625

NEC

ACHAT ET REVENTE DE
CARTOUCHES D'OCASIONS.
RENSEIGNEMENTS TOI DANS NOS
MAGASINS.

MATERIEL ET ACCESSOIRES

CORE GRAFX PUISSANCE 5	1290
CORE GRAFX + 1 2EU	990
GT TURBO + 1 2EU	2490
SUPER CD ROM + 1 CD	2890
PC ENGINE NEC DUO + 1 CD	3790
CARTE SUPER CD V3.0	599
ALIMENTATION 9V 1A	150
ALIMENTATION GT TURBO 7V	120
UNIVERSAL BATTERY PACK	490
SACOCHE TRANSPORT GT	225
QUINTUPLEUR	190
JOYPAD	290

NOUVEAUTES A PARAITRE

ADVENTURE OF CHRIS	
GENJI'S JOURNEY	
MAGICAL CHASE	
NEUTROPIA II	
SUPER CD FORGOTTEN WORLDS	
SUPER CD SHADOW OF THE BEAST	
WALLS OF FANTASM SOLIOER	

AUTRES TITRES

AFTER BURNER II	390
ADVENTURE ISLAND	349
COMBER MAN	340
CD SPLASH LAKE	445
CD SPRINGMAN	390
CORPSON	390
DRAGON EGG	390
DRAGON SABER	399
F1 CIRCUIT 91	399
F1 MATCH TENNIS	390
FINAL SOLDIER	399
GRADIUS	399
HIT THE ICE	390
JACKIE CHAN	390
LEGEND OF TOMINA	390
NINJA GAIDEN	399
NINJA SPIRIT	490
PARODIUS	590
PC KID 2	390
POWER ELEVEN	390
POWER LEAGUE IV BASEBALL	390
POWER LEAGUE V	390
RAIDEN	390
SC C1 CHASE HQ II	390
SC C2 GATE OF THUNDER	499
SC C3 HUMA PORT FESTIVAL	499
SC C4 POPULOUS	390
SC C5 PRINCE OF PERSIA	425
SC C6 R TYPE COMPLETE	425
SALAMANDER	390
SKWEK	399
SUPER LONG NOISE GOBLIN	390
SUPER WATER BOMB	399
TIME CRUISE II	399
TWIN BEE	399

FAMICOM

RESERVEZ DES MAINTENANT VOTRE
SUPER NES OFFICIELLE LIVRE AVEC
SUPER MARIO II
POUR 1490 F SEULEMENT !

JEUX + ACCESSOIRES

ALIMENTATION 9V 1A	150
ADAPTEUR CART. JAP/USA	250
ACTRAISER	NC
ARTHUR QUEST	349
AUGUSTA GOLF	NC
CASTLEVANIA IV	NC
CONTRA IV	NC
DRAGON BALL Z	NC
F ZERO	NC
F1 EXHAUST HEAT	NC
FINAL FIGHT	NC
GOEMON NIGHT	NC
JOE AND MAC	NC
JOHN MADDOEN FOOTBALL	NC
LEMMINGS	NC
NOSEFRATU	NC
PILOT WINGS	NC
PRO SOCCER	NC
SOL BLACER	NC
SUPER ADVENTURE ISLAND	NC
SUPER FORMATION SOCCER	NC
SUPER R TYPE	NC
ZELDA III	NC

NEO - GEO

MATERIEL ET ACCESSOIRES

CONSOLE NEO GEO	2990
NEO GEO + MAGICIAN LORO	3490
MANETTE NEO GEO	390
MEMORY CARD	190

NOUVEAUTES A PARAITRE

MUTATION NATION	
LAST RESORT	

AUTRES TITRES

2020 SUPER BASEBALL	690
ASD II	1390
BLUE'S JOURNEY	1290
BURNING FIGHT	1490
CROSSED SWORDS	1490
CYBERLIN	690
FIGHT MAN	1490
FATAL FURY	1490
FOOTBALL FRENZY	1490
KING OF THE MONSTERS	1390
ROBO J	690
GOLF BOWLING	1490
MAGician LORO	1490
ROBO ARMY	1490
SENGIKU	1490
SOCCER FANTASY	1490
THRASH RALLY	1490
TOY PLAYER GOLF	1490

SEGA 8 BITS

ACHAT ET REVENTE DE
CARTOUCHES D'OCASIONS.

JEUX

ASTERIX	345
BUBBLE BOBBLE	295
DARULUS II	345
DONALD DUCK	345
DOUBLE DRAGON	345
GOLDEN AXE WARRIOR	345
HEAVY WEIGHT CHAMP	425
MERCS	345
MICKEY MOUSE	345
MONKALKEER	345
POPULOUS	295
PRINCE OF PERSIA	345
PSYCHO FOX	325
SC CHASE	345
SHADOW OF THE BEAST	345
SHADOW DANCER	345
SONIC	345
SPIDERMAN	345
SUPER KICK OFF	345
SUPER MONACO GP	345
WONDERBOY II	345
THE SIMPSONS	295
WORLD CLASS LEADERBOARD	295
WORLD CUP ITALIA 90	295

NINTENDO NES

JEUX

ADVENTURE OF LINK	2990
BATMAN	3490
BLUE SHADOW	390
CAPTAIN SKYHAWK	390
CHIP AND DALE	460
DEFENDER OF THE CROWN	430
DOUBLE DRAGON II	430
DRAGON NINJA	430
DRAGON'S LAIR	440
DUCK TALES	430
GOAL	430
GREMLINS II	390
JACKY CHAN	345
KICK OFF	390
MANIAC MANSION	445
MEGAMAN 2	430
MISSION IMPOSSIBLE	430
POWER BLADE	390
ROBOCOO	430
SACOW WARRIOR	390
SIMPSONS	360
SOLISTE	690
SUPER MARIO BROS II	1490
SUPER SPIKE VOLLEY	1490
SWORD AND SERPENTS	1490
THE BATTLE OF OLYMPIUS	1490
TURTLE NINJA II	1490
TURBO RACING	1490
WWF COMBATE CATCH	1490

GAMEBOY

ACCESSOIRES

AMPLIFICATEUR STEREO	195
HOUSSE TRANSPORT DE LUXE	195
LOUPE	140
ILLUMINATOR	140
LIGHTBOY (LOUPE ÉCLAIRANTE)	195
BATTERY PACK RECHARGEABLE	330

JEUX

BATMAN	285
BOULDERDASH	285
CASTLEVANIA	285
DOUBLE DRAGON	225
DUCK TALES	239
F1 RACE - QUADRUPLER	225
FORTIFIED ZONE	225
FORTRESS OF FEAR	225
GARGOYLES QUEST	225
GREMLINS II	265
KICK OFF	270
XING FU MASTER	195
RC PRO AM	245
ROBOCOO	265
SUPER MONACO GP	225
SPIDERMAN	245
SUPER MARIOLAND	195
THE SIMPSONS	275
TORTUES NINJA II	225
WORLD CUP SOCCER	225

GAMEGEAR

MATERIEL ET ACCESSOIRES

CONSOLE GAMEGEAR	990
ADAPTEUR SECTEUR 9V 1A	160
ADAPTEUR JEUX MASTER	195
SYSTEM	490
UNIVERSAL BATTERY PACK	190
LOUPE MAGNIFIER	190

JEUX

ALESTE	345
AX BATTLER	260
BASEBALL '91	245
CHASE HQ	390
DONALD DUCK	295
GALAGA	245
GO SHINDORI	245
HEAVY WEIGHT CHAMPION	290
JOE MONTANA FOOTBALL	345
MAGICAL HAT	245
MAPPY	245
MICKEY	245
MONACO GP	245
NINJA GAIDEN	295
SONIC	265
SPACE HARRIER	295
WALL OF BERLIN	265
WONDERBOY	215
WOODY POP	245

NOUVELLE ADRESSE
SERVICE INFORMATISÉ.

plus rapide

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adre exclusivement à

COCONUT

Av. Jean Mermoz
immeuble Atalante
34000 Montpellier
tel: (16) 67 65 05 40

NOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____

CODE POSTAL _____

Tél _____

Signature _____

TITRES

CONSOLE

PRIX

Participation aux frais de d'emballage * _____ +25F

* TOTAL à payer :

Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat - lettre

☐ Je préfère payer au tueur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt.)

* 100 F pour une console

OPPORTUNITÉ DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. NOS PRIX SONT DONNÉS À TITRE INDICATIF ET PEUVENT ÊTRE REVUS SANS PREAVIS.



Magic

Magic Sword, une conversion d'arcade, est un jeu d'action au scrolling horizontal qui se déroule dans un monde chaotique dominé par une force du mal répondant au doux patronyme de Black Orb. Converti des salles de jeux par Capcom lui-même, Magic Sword est contenu sur une cartouche de huit mégabits, ce qui, entre parenthèses pour un jeu de la sorte, semble tout-à-fait logique et correct.

Alors que tout se passait dans le meilleur des mondes, Black Orb se réveille pour semer la zone sur son passage. En déchainant les éléments de la nature, il fit remonter à la surface terrestre tout un tas de créatures sauvages et bestiales.

L'obscurité des ténèbres plongea la terre dans un



Vous pourrez continuer trois fois de suite sans que cela ne vous coûte un caramelle mou !



Vous pourrez déterminer l'étage de départ, tout comme dans la version d'arcade.

désordre infernal. Seul un homme, un guerrier, se décida à combattre et à mettre fin à tout ce boxon. Ce guerrier c'est vous ! Tout au long de son périple, notre brave guerrier (bien téméraire il est vrai), pourra trouver de nombreux sorts magiques qui l'aideront à pourfendre les méchants et à sauver le monde. Outre les sorts et les bonus, le héros de cette aventure pourra également récupérer des clés qui lui permettront d'ouvrir certaines portes derrière lesquelles pourront se trouver quelques-uns de vos amis. En libérant les prisonniers, vous gagnerez un ou plusieurs compagnons qui seront toujours à vos côtés dans vos accrochages futurs. Chaque personnage de Magic Sword a sa propre arme et sa

SAUVER LES DIFFERENTS PRISONNIERS POUR OBTENIR UNE PLUS GRANDE PUISSANCE DE FEU.

OGRE



GARGOUILLE



MAGICIEN



CHEVALIER



VOLEUR



NINJA



CLERC



PALADIN



A nous l'épée de la victoire !

Sword

propre technique de combat. Par exemple, si c'est le paladin qui est avec vous, vous pourrez profiter de son incroyable puissance de feu, ce qui, pour les monstres de fin de niveau, est particulièrement efficace.

Au début du jeu, vous avez le choix de l'étage dans lequel vous désirez commencer la lutte. Si les joueurs confirmés peuvent directement aller aux derniers étages de la tour, par contre, les débutants devront se forger une réputation et construire leur puissance peu à peu. Pour ce faire la main à Magic Sword, vous devrez combattre sur plus de cinquante niveaux avant d'affronter et de liquider le boss final, ce qui mettra fin au chaos. A chaque niveau vous devrez apprendre et connaître les forces et les faiblesses de chacun des prisonniers, afin de pouvoir utiliser leurs atouts dans les meilleures conditions possibles, et cela à chaque étage. Les combats que vous allez vivre seront difficiles, ne perdez pas le nord et avancez prudemment pour vaincre et arracher la victoire finale.

L'AVENTURE COMMENCE AU PREMIER NIVEAU !



FRAYEZ-VOUS UN CHEMIN A TRAVERS LA FORET !

La forêt est remplie d'une tonne de dangers. Toutes sortes d'ennemis vous y attendent. Ramassez les clefs pour libérer les prisonniers et gagner ainsi des alliés pour battre les ennemis de fin. Vous devrez également récolter autant d'or que possible pour obtenir un bonus maximal, une fois le niveau achevé.

LE PREMIER BOSS !

Si vous êtes avec le paladin, vous devriez battre le premier boss sans trop de difficulté.



UNE BATAILLE DE TAILLE VOUS ATTEND DANS LE CHATEAU !

Le premier niveau était juste un avant-goût de ce qui se passera dans les niveaux supérieurs. A mesure que vous avancez, l'action et les dangers se font plus pressants. Il faudra vous battre et surmonter des épreuves comme des rivières de lave, des pilons de feu, des squelettes, des ours énormes et bien d'autres... Vous trouverez également de nombreux power-ups qui vous aideront à mieux vous en tirer.

EDITEUR :
CAPCOM
DISPONIBILITE :
JUN





TECMAGIK

Si Tecmagik n'est pas l'une des plus grosses compagnies du marché des consoles, elle n'en est pour le moins pas l'une des meilleures. Assez faible au niveau quantitatif (quatre titres en un an sur Master System), c'est sur un plan purement qualitatif que Tecmagik s'est fait remarquer. Sans exagérer, les jeux sortis sur huit bits sont parfois au moins aussi bons que

beaucoup de titres sur Megadrive. La version Master System de Populous est même mieux réussie que celle de la Megadrive, ce qui est une performance. Pour 1992, trois nouveaux titres sont déjà planifiés. Champions Of Europe, New Zealand Story dont nous vous présentons quelques photos inédites ici et une simulation de Tennis dont le titre n'est pas encore fixé.

NEW ZEALAND STORY

Malheureusement pour nous, la version que nous avons pu visionner de New Zealand Story était dans les toutes premières étapes de sa réalisation, seulement quatre des vingt et un stages étaient terminés. Toutefois, on pouvait déjà se faire une bonne idée sur sa qualité technique, et enfin, on n'est pas déçu. En gage de bonne conformité à nos espérances, nous pourrions également ajouter que la programmation de ce titre a été confiée au programmeur de Populous, toujours sur Master System. Cette version sera une reproduction exacte de la version d'arcade de Taito avec tous les niveaux et tous les monstres.

L'histoire de New Zealand Story est assez originale et change des sempiternels jeux de plates-formes et jeux de tir qui sévissent d'une façon générale sur cette machine. Vous êtes un Kiwi, un oiseau tout jaune de Nouvelle Zélande et le but du jeu est de sauver vos amis du zoo capturés par Wally Walrus, un bouffeur d'animaux de la pire espèce qui les prévoit comme plat principal pour son quatre heures. Pour les sauver des griffes du méchant et pour arriver à temps, il faudra vous dépêcher, sauter, courir, voler grâce à des cages magiques dispersées un peu partout. Dans New Zealand Story, vous pourrez même nager sous l'eau, en prenant soin toutefois de bien regarder votre niveau d'oxygène pour ne pas mourir asphyxié. Une fois de plus, chez Tecmagik, la réalisation de ce titre est somptueuse. Un jeu qui, là encore, devrait être attendu avec impatience.

**TECMAGIK
C'EST MAGIQUE,
FACILE...**



CHAMPIONS OF EUROPE

Champions Of Europe sera commercialisé au début du mois de juin, juste à temps pour le début du véritable championnat d'Europe de football. A première vue, vous seriez tenté de croire que cette simulation est une vulgaire copie de Kick Off, tss...

que non, Champions Of Europe a vraiment des arguments de choc qui pourraient bien modifier votre façon de penser.

Le terrain est vu de trois quarts haut, ce qui permet de ne pas voir que la tête des joueurs, comme un certain autre jeu (suivez mon regard), mais bien le corps dans son entier. Les dimensions du terrain sont approximativement de cinq écrans de large sur deux de haut, ce qui est tout-à-fait correct et permet un bon respect des proportions des joueurs par rapport à la surface de jeu. Dans un jeu de football, la première chose qui vient à l'esprit lorsqu'on est un tant soit peu initié à ce genre de simulation, est de savoir si les commandes répondent bien. De ce que j'ai pu voir en cinq minutes, tout a l'air absolument parfait, nickel. L'écran et les joueurs peuvent tous deux se mouvoir dans huit directions, ce qui assure des passes précises et sûres. En général, dans les simulations de football, lorsque l'adversaire est en possession de la balle, tous les joueurs se déplacent à la même vitesse et c'est votre position de jeu qui détermine un tackle ou non; ici, vous pouvez faire speeder vos joueurs de sorte qu'ils rattrapent l'adversaire pour lui coller un de ces tackles glissés qu'il n'est pas près d'oublier de sitôt!

Les commandes principales sont les dribbles, les passes, les tirs et pour les joueurs agressifs, les fautes qui sont signalées dans Champions Europe. Chacune des trente quatre équipes présentes ont toutes leurs propres capacités, leurs forces et leurs faiblesses, ce qui une fois de plus, augmente l'intérêt du jeu. Il y a trois sortes de terrains, une collection d'arbitres qui ont chacun leur caractère, certains seront dociles et conciliants, d'autres bien plus durs et sévères. La force de votre équipe sera d'adapter son jeu en fonction de tous ces paramètres. Programmé par Ed Rickman qui est également l'auteur de RVF Honda sur Amiga et ST, Champions Of Europe est un jeu qu'il faudra voir de près lors de sa sortie.



EDITEUR : TECMAGIK





Sortez vos gros yeux globuleux et partez à l'assaut des donjons !

CASTELIAN

La preuve est faite que les oranges sont dangereuses. Voilà sans doute pourquoi depuis des dizaines d'années, tout le monde ne cesse de les torturer en les passant sur cette célèbres machines qu'est le presse-agrumes. Une fois encore, il faudra vous faire respecter en tirant sur ces sphères mortelles. Un seul tir et l'on n'en parle plus, le chemin est libre.

Ennemé au plus profond des Ténébres Primaires, il va falloir faire sortir cet animal, croisement d'une grenouille et d'une souris, de tours, qui tour à tour, seront de plus en plus infernales. facile, me direz-vous de sortir d'une tour, il suffit de prendre la porte et hop! l'affaire est dans le sac. Eh bien pas du tout! Castelian se compose d'un vaste ensemble de tours d'un démoniaque rare. Il faudra, en partant de la base, parvenir à gravir chaque marche, le moindre échelon, pour accéder à la sortie qui se brouille à l'opposé, c'est-à-dire, au sommet de la dite tour! Tout cela ne serait aucunement amusant si le temps ne vous était compté. Il sera en effet nécessaire de faire tout le trajet en un temps qui, pour ne pas changer, -mais on commence à s'y faire-, sera plus que limité. Sur la route du sommet vous attendront une foule de pièges et de monstres, juste de quoi vous faire perdre quelques secondes, trois fois rien, juste ce qu'il faut pour que vous ne parveniez jamais à bon port. Et des rencontres, il y a de quoi en faire tout un livre; de la mine en orbite autour de la tour au monstre qui garde l'étage sur lequel vous venez d'atterrir, vous ne vous sentirez pas seul! C'est ici S.O.S. Solitude! En outre, le chemin ne sera pas unique et il faudra savoir prendre des décisions illico presto. Pas le temps de dire "ben... oui... à gauche et puis non, à droite et puis j'hésite...", vous connaissez la chanson, qui risque ici fort de se terminer en hymne funéraire. Chaque nouvelle tour offrira des pièges aussi nouveaux que vicieux. Au fur et à mesure de votre progression, les monstres se feront plus féroces, les pièges plus nombreux et les chemins beaucoup plus tortus. Qui aurait cru qu'une tour pouvait un jour se transformer en un casse-tête



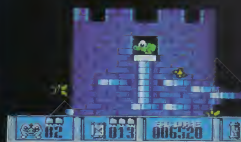
complètement délirant où il faudrait jouer de patience autant que d'adresse? Heureusement qu'entre deux tours, il vous sera permis de prendre l'air (je n'ai pas dit de faire un tour!). Lors de ces niveaux bonus, puisqu'il s'agit bien de cela vous l'aviez deviné, il faudra collecter des cristaux synonymes de points et par conséquent, de fil en aiguille, de vies supplémentaires. Là encore, des monstres vous attendront, histoire de mettre une ambiance un peu plus "fun". Car c'est très "fun" de se faire casser la tête! Accros du stress, de l'action et de la réflexion, vous risquez de faire un jour un détour par ces tours et même d'y faire plus d'un tour!

Lors des stages bonus, il faudra parfois passer de passerelle en passerelle pour atteindre les cristaux. Attention, car une chute pourra sans problème vous faire tout perdre!



*Pour vous rappeler
l'endroit où vous
serez, le niveau bonus
vous donnera une
indication, non pas en
or, mais en cristaux.
C'est moins cher
mais tout aussi utile!*

*Sur cette tour en
rotation, il faudra
aussi éviter les
mines indestructibles
qui suivront de loin
votre progression. Le
meilleur moyen pour
ne pas mourir:
changer de chemin!*



*C'est parfois grâce à des
élévateurs que vous pourrez vous
en tirer. Attention, les élévateurs
ne seront pas les seules astuces
rencontrées, il y aura aussi des
dalles qui disparaîtront dès que
vous serez dessus. Bien des
surprises en perspective!*



**EDITEUR : SALES CURVE
DISPONIBILITE : JUILLET**



ACCROCHEZ V

OS CEINTURES.

SUPER NINTENDO[™]
ENTERTAINMENT SYSTEM



Smash TV



Parmi les licenciés Sega, Probe (la compagnie qui a l'extrême plaisir de nous présenter Smash TV) est le plus important en Europe. Cette société anglaise développe aussi bien des jeux originaux que des titres achetés à d'autres éditeurs pour les convertir sur Megadrive et sur Master System. En tout, l'édition sur console représente 75 pour cent de leur production et leur équipe de programmeurs est constituée de cinquante personnes, ce qui, ramené à une proportion européenne, est énorme. Chaque programmeur est assigné à une tâche précise, ce qui garantit à Probe toujours d'excellents résultats, les meilleurs qu'ils puissent avoir en fait. Tout en travaillant sur le CD Rom du PC (un gros ordinateur d'IBM), ils finalisent les versions de Smash TV sur Megadrive et sur Master System, dont nous présentons ici, en exclusivité, les premiers écrans.

La première chose que l'on peut dire sur Smash TV c'est que ce jeu est l'un des plus gores et des plus violents que l'on ai vus cette année. Nous sommes en 1999 et le peuple n'est plus passionné que par deux choses: la violence et la télévision (scénario classique des films d'anticipation, dont The Running Man en est une d'expressions). Vous participez donc à un jeu télévisé dans lequel vous êtes traqué par des dangers mortels qui surgissent de toutes parts. Un ou deux participants peuvent jouer en même temps en faisant éclater la violence au grand jour. Les prix de la victoire sont variés et vont des lingots d'or, aux magnétoscopes en passant par des grille-pain et des sacs de voyage. Voilà un jeu qui ne manque pas d'humour!

Dans le feu de l'action, vous êtes enfermé dans une pièce où des fusils balancent des balles par centaines et où plus de cinquante ennemis vous attaquent de front. Pour sortir de cette zone, il faudra être agile, rapide, éviter les balles, les adversaires, ne pas oublier de ramasser vos prix. Dans toute la surface de jeu, vous n'aurez aucun endroit pour vous planquer, aussi, si vous vous collez au mur pour éviter certains objets qui tourneront autour de vous, des tonnes d'embrouilles se présenteront à vous et pourront vous faire tomber raide sur place. Heureusement que pour vous sortir des situations périlleuses dans lesquelles vous vous êtes fourré, vous pourrez obtenir des options telles que des bazookas, des mitraillettes et, d'une façon générale, tout l'armement du parfait militaire de carrière engagé sur le front de l'est. A la fin du niveau (constitué par une série de pièces), vous devrez tout naturellement rencontrer le boss qui lui, vous donnera bien du plaisir. Une chose encore: n'oubliez jamais que des millions de téléspectateurs vous regardent, ne décevez pas un peuple qui croit en vous!

VERSION MEGADRIVE

C'est un euphémisme de le dire, mais je le dis tout de même, la version Megadrive de Smash TV est largement supérieure à celle de la Master System. La palette de couleurs est plus importante et le 68000 bien exploité. Alors que la version originale d'arcade disposait d'un affichage de 32000 couleurs simultanément, celle sur Megadrive n'en comptera que 256, ce qui n'est déjà pas si mal. Pour un tel affichage, une ruse de programmation a été utilisée. En deux mots, il n'y a que la moitié de l'écran qui est en mémoire, l'autre n'est seulement qu'une duplication comme si l'image se reflétait dans un miroir. Pour les puristes, sachez également

Master system



Des millions de téléspectateurs vous regardent



EDITEUR : PROBE

que les sprites utilisés ici sont énormes puisqu'ils sont de 160x100 pixels pour les plus gros, ce qui est important. Les amateurs et les professionnels jugeront par eux-mêmes.

VERSION MASTER SYSTEM

En visionnant la version Master System de Smash TV, on reste muet d'admiration. Franchement, les programmeurs de Probe ont réalisé un travail admirable. L'un des ingrédients primordiaux de la réalisation sur Megadrive de ce titre est la vitesse d'exécution. Et c'est là où les programmeurs ont fait très fort, sur Master System on ne perd quasiment rien. Le fait que la huit bits de Sega ne peut gérer que huit sprites hard simultanément était également un obstacle à la bonne conversion de ce titre. Mais une fois de plus, grâce à des techniques de programmation remarquables et une parfaite gestion de la mémoire, l'illusion est spectaculaire. Moins performants au niveau des couleurs, les scrollings sont également un tout petit peu inférieurs car sur un seul plan.

A l'évidence, que cela soit sur l'une ou l'autre des machines, Smash TV est un titre canon qui devrait faire très fort lors de sa sortie sur les consoles Sega. Aucune date de sortie officielle ne nous est pourtant encore parvenue. Ne vous inquiétez pas, nous vous tiendrons au courant.

Megadrive



DÉMENT ! 3 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA

Pour fêter l'ouverture de ces magasins



**Une montre jeu vidéo
à cristaux liquides
GRATUITE* pour 500 F
d'achats ou plus !**

(*Offre d'une valeur de 145 F valable
aux Magasins MICROMANIA LES 3 MOULINS,
MICROMANIA LES CHAMPS, MICROMANIA LYON;
(Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

Niveau 1 . Face sortie Métro . 69000 Lyon

Tél. 78 60 02 29

NOUVEAU À LYON

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs (Galerie Basse)

84, avenue des Champs Elysées

RER Charles de Gaulle-Etoile/Métro Havre Caumartin

75001 Paris . Tél. 42 56 04 13

**NOUVEAU
180 m²**

MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billancourt

92130 Issy-Les-Moulineaux . Tél. 45 29 09 90

NOUVEAU

Master system





En fonction de la voiture qui sera en votre possession, vous pourrez plus ou moins vous arrêter au stand pour réapprovisionner votre véhicule et faire les réparations nécessaires. N'oubliez tout de même pas de revenir sur la piste le plus rapidement possible, pour ne pas perdre votre place.



TOP GEAR

Une nouvelle course de voitures signée Kemco débarque sur Super Famicom, son nom: Top Gear (connu sous le nom de Top Racer dans sa version japonaise. Encore plus motivante que n'importe quelle autre course sur cette machine, Top Gear est une course automobiles qui se déroule à travers les Etats-Unis. D'ouest en est, du sud au nord, vous traverserez à bord de votre véhicule des régions variées. Choisissez votre voiture parmi toutes celles disponibles; automatiques ou à changement de vitesses manuel, elles sont toutes super équipées et d'un design qui fait rêver. Tamponnez les autres véhicules qui se trouvent sur votre route, freinez comme un fou dans les épingles à cheveux, dérapez comme un Dieu dans les virages moins serrés et devenez le maître incontesté de la conduite sur route. Avec toute une série d'options permettant de customiser la voiture, et notamment avec la nitro qui fait ressembler le turbo-compresseur à une vulgaire charrie à boeufs, Top Gear risque fort de devenir un must sur Super Famicom. Si vous êtes prêt pour une action intense, pour des frayeurs malades, pour des sueurs froides, prenez le volant et lancez-vous sur les routes avec cette course qui se déroule à 300 Km/h.



Vous devez être un conducteur d'élite pour concourir sur ce parcours. Essayez de rester dans le peloton de tête pour ne pas être obligé de regarder la course du bord de la piste. Un mot de passe vous permet de continuer la course là où vous l'aviez laissée.



La conduite de nuit est largement moins aisée que la conduite diurne. Utilisez vos phares avant pour avoir une meilleure visibilité et pour éviter les obstacles qui peuvent se dresser devant.

QUE LES MOTEURS RONFLENT !



Pour laisser sur place la voiture juste devant vous, utilisez la nitro. Pour encore plus de plaisir, de joie et d'émotions, vous pouvez mettre lutté contre un ami. Bonjour les fous fiers!



Choisissez la voiture qui convient le mieux à votre style de conduite. Chaque voiture à ses propres forces et faiblesses. Certaines ont des accélérations fulgurantes, d'autres une vitesse de pointe bien meilleure, ou encore, de meilleurs pneus.

EDITEUR : KEMCO
DISPONIBILITE : MAI





PIT-FIGHTER

La baston, c'est le pied !

Dans les profondeurs de New York, dans les égouts, dans les stations de métro de la ville, il existe un endroit où des combattants de toutes races et de tous gangs se réunissent pour connaître le meilleur bastonneur de la région. Aucune règle particulière ne régit les combats, seule la mort, l'élimination pure et simple de l'adversaire détermine le vainqueur. Ce lieu est appelé le puits (The Pit en anglais) et les lutteurs les Pit-Fighters (les combattants du puits).

Dans Pit-Fighter sur Super Famicom, vous pourrez combattre avec trois musculeux différents, chacun ayant bien évidemment ses propres caractéristiques pour chaque combat: Buzz est un ancien catcheur, ses coups sont donc assez peu orthodoxes, Kato est le spécialiste des prises de karaté et Ty est non seulement un professionnel du Kick Boxing, mais également le vétéran du Pit. Outre les coups que nous qualifieront de "coups normaux", tous les combattants ont également des attaques spéciales qui leur permettent, lorsqu'elles sont bien effectuées, de mettre l'adversaire sur la paille. Pour devenir le champion du Pit, il faudra venir à bout de neuf lutteurs aux allures effrayantes.

Bienvenue dans un monde où la brutalité est la seule façon de vivre !



Buzz contre l'Exécuteur



Kato contre Eddie "l'homme-chaîne"

EDITEUR : T.HQ
DISPONIBILITE : PRINTEMPS



Ty contre l'Ange



Faites
augmenter vos
bonus de
brutalité !

DÉMENT ! 3 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA

Pour fêter l'ouverture de ces magasins

**Une montre jeu vidéo
à cristaux liquides
GRATUITE* pour 500 F
d'achats ou plus !**



(*Offre d'une valeur de 145 F valable aux Magasins MICROMANIA LES 3 MOULINS, MICROMANIA LES CHAMPS, MICROMANIA LYON. (Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

Niveau 1 - Face sortie Métro - 69000 Lyon

Tél. 78 60 02 29

NOUVEAU À LYON

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs (Galerie Basse)

84, avenue des Champs Elysées

RER Charles de Gaulle-Etoile/Métro Havre Courmarin

75001 Paris - Tél. 42 56 04 13

**NOUVEAU
180 m²**

MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Commercial Les 3 Moulins - Pont de Billancourt

92130 Issy-Les-Moulineaux - Tél. 45 29 09 90

NOUVEAU



LENNUS

Amateurs de jeux de rôle, prenez votre calepin, votre stylo et n'oubliez pas de noter le rendez-vous que vous aurez avec Lennus dans le courant de cette année (malheureusement, aucune date de sortie plus précise n'est parvenue à nos douces oreilles). Ce jeu de rôle d'un genre assez nouveau pour la Super Famicom, pourrait bien détrôner les deux plus beaux jeux du moment sur cette bécane c'est-à-dire Zelda III et Soul Blader, qui, pour ceux qui l'auraient oublié est la suite d'Actraiser dont nous ne vanterons jamais assez les mérites. A part les traditionnels ennemis et le scénario qui, m'a-t-on assuré, était béton (mes connaissances en Japonais sont

encore bien trop limitées pour vous en faire un résumé détaillé), le point le plus impressionnant de Lennus est sans aucun doute les dimensions de la surface de jeu dans laquelle vous évoluez. Plus vous avancez au coeur de l'aventure, plus le jeu semble s'agrandir, pour devenir carrément gigantesque. Autant vous avertir de suite que pour arriver à la conclusion de ce RPG de folie, de bonnes dizaines de nuits blanches au Coca sont à prévoir. De plus, pour rendre l'ensemble encore plus captivant, tous les monstres sont pleinement animés, les combats s'effectuent de visu et de nouveaux sorts de magie complètement inédits ont été inventés par les programmeurs d'Asmik.



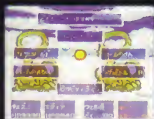
L'aventure commence alors que vous êtes dans votre propre ville. Armez-vous d'épée, de houe, d'armure et de tout ce que vos sous vous permettront d'acheter.



Votre périple n'est pas seulement limité à la surface terrestre. Suspendus dans le ciel, de nouveaux passages secrets pourront être découverts et, au bout de ceux-ci...



Vos pouvoirs sont immenses. Ici, les dragons sont tout simplement électrocutés par l'un de vos attributs magiques.



Choisissez une attaque différente en fonction de l'ennemi rencontré, grâce à un système de menu déroulant du plus bel effet.



Les ennemis sont tous parfaitement animés et auront à leur disposition une grande variété de sorts magiques pour vous réduire en bouillie.

Sur votre chemin vous découvrirez des maisons et des boutiques. N'oubliez pas d'y faire un petit saut, histoire de compléter votre armement.



UNE PARTIE DE LA CARTE DU PREMIER ROYAUME !



Montrées par bribes sur la carte principale, les nouvelles contrées s'éclaircissent et se découvrent lorsqu'on s'en approche.

EDITEUR : ASMIK

Une aventure gigantesque !





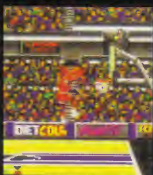
SUPER ONE ON ONE JORDAN VS BIRDS

ETES-VOUS ASSEZ BONS POUR JOUER AVEC LES PROS?

Jordan Vs Birds d'Electronic Arts promet d'être l'une des plus grandes simulations de sports sur Megadrive cette année. Avec des graphismes réalistes et un intérêt de jeu qui n'a d'équivalent que la qualité de l'animation, cette cartouche devrait faire un véritable tapage comme avant elle l'avait fait NHL Hockey, toujours d'Electronic Arts et toujours sur Megadrive. Dans cette simulation qui se déroule "un contre un", vous pourrez choisir une grande variété d'options comme la compétition de smashes, un match à deux contre une équipe dirigée par la console, ou encore plus simplement, un match à deux l'un contre l'autre. Si vous choisissez la compétition de smashes, des figures extraordinaires, imaginatives et fantastiquement bien animées vous feront passer de longues heures devant votre tube cathodique. Une autre option vous permettra de tester votre dextérité, votre précision et votre vitesse en marquant trois paniers dans un minimum de temps. Si vous cherchez une simulation de basket, n'allez pas chercher bien loin, Jordan Vs Bird sera bientôt disponible chez votre revendeur préféré.



Ne soyez pas trop violent, la faute est punie d'un avertissement et d'un lancé franc pour l'adversaire, faites-y attention. Les fautes offensives, les trois secondes dans la raquette, sont les fautes les plus communes. Mais Jordan Vs Bird en comptabilise bien plus.



LES INCROYABLES SMASHES D'AIR JORDAN

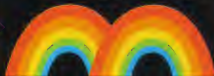
Essayez de marquer le plus possible de paniers à trois points dans une certaine limite de temps. Pour y parvenir, vous devez avoir une bonne perception des choses, des mains fermes et un sens accru du timing. Cela prend du temps pour devenir un champion des trois points, alors patience...



L'action est tellement remarquable que l'on a vraiment l'impression d'être en face de Michael Jordan et de Larry Bird (deux figures de légende du basket ball pro américain). Forcez sur le panier, dribblez votre adversaire, sautez et écrasez la balle dans l'arceau pour marquer deux points de plus.



EDITEUR : ELECTRONICS ARTS
DISPONIBILITE : AVRIL

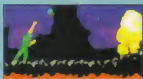




TERMINATOR

LES ARMES POUR SURVIVRE !

LES GRENADES A MAIN.



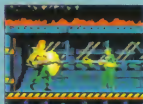
L'arme principale dans le premier niveau est la grenade à main. Elles peuvent être lancées debout pour atteindre une cible éloignée ou bien en position accroupie pour atteindre une distance moins importante. Le nombre de grenades est illimité, n'hésitez donc pas à en balancer une tonne pour exterminer tous les parasites qui se trouveront sur votre chemin; certains d'entre eux devront même recevoir dix grenades pour crever.

LES EXPLOSIFS

Cette arme peut se trouver dans deux endroits différents dans le premier niveau. Utilisez-la pour éclaircir les portes d'acier blindé et ensuite pour détruire l'ordinateur central.



LA MITRAILLETTE AUTO FIRE



Une mitraillette apparaît à plusieurs endroits, toujours dans le premier niveau, en fonction du niveau de difficulté que vous avez choisi. C'est l'arme la plus efficace de tout le jeu. Faites également attention aux icônes de vie qui pourront vous être bien utiles pour rester un peu plus longtemps en vie.

Vous pouvez modifier les contrôles comme vous le désirez.

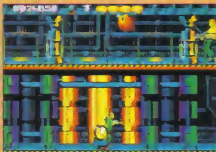


Comme vous l'avez sans doute déjà perçu lors de l'une de nos nombreuses news, The Terminator est un jeu de haute volée. Devant ce fait, nous n'avons pu résister à l'envie de vous faire partager tout le plaisir que l'on a eu devant ce titre, en y consacrant une mega preview. Rien que pour vos yeux.

En 1997, un ordinateur hyper puissant commence à réfléchir tout seul et décide que la race humaine est une menace permanente à son existence. Presque instantanément, une guerre atomique éclate et la gentie humaine est pratiquement anéantie d'un coup. Un groupe de résistants survivants s'est pourtant formé. Leur première action consiste à détruire l'ordinateur central source de tous leurs problèmes. Juste avant qu'il n'explose, l'ordinateur a cependant eu le temps d'envoyer un cyborg

NIVEAU UN : OPERATION DESTRUCTION

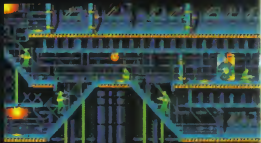
Ce niveau peut être décrit en un seul mot: INTENSE! Tout d'abord, vous allez être menacé par un gigantesque Tank qu'il faudra détruire à l'aide des grenades. Ensuite, vous serez bombardé par des avions mécaniques et entièrement robotisés. Plus difficiles à atteindre que le tank, il faudra néanmoins que vous les touchiez au moins six fois pour en



Vous êtes seul maître de votre destin !

THE

MINATOR



dans le temps pour trouver et éliminer Sarah Connor.

Sarah Connor est la mère de John Connor, le futur leader de la résistance.

Vous êtes Kyle Reese, un ami proche de John qui vous a désigné pour partir dans le passé afin de protéger sa mère des attaques du Terminator. En premier lieu, vous devrez infiltrer le réseau de l'ordinateur (Sky Net), détruire l'ordinateur central pour sauter dans la machine à voyager dans le temps. Ensuite, vous devrez trouver Sarah et la sauver du Terminator.

La dernière mission qu'il faudra effectuer consistera à attirer le Terminator dans une entreprise d'informatique et à mettre fin à sa vie, une fois pour toutes. D'une réalisation à la hauteur de la réputation de ce film, interprété de main de maître par le bel Arnold, Terminator sera disponible en France courant mai, si tout se passe comme prévu.



Hey toi là! Puisque tu te crois aussi fort que ça, il va falloir que tu me le prouves en te mesurant à moi dans une confrontation finale. Je ne te souhaite pas bonne chance.

venir à bout. A travers le niveau, il faudra affronter des cyborgs d'une autre génération, faire exploser des portes d'acier et sortir avec brio des multitudes de pièges qui s'opposeront à votre avancée. Quand vous aurez posé le plastic pour détruire l'ordinateur principal, vous n'aurez plus que cinquante secondes pour vous échapper avant que le souffle de l'explosion ne vous rattrape et vous tue.



5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat*



MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

Centre C^{al} Niveau 1 . Face sortie Métro . Lyon . Tél. 78 60 02 29

NEW

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES

Galerie des Champs . 84, avenue des Champs-Élysées RER Ch. de Gaulle-Etoile/M^o Havre Caumartin . Tél. 42 56 04 13

NEW

MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre C^{al} Les 3 Moulins . Issy-Les-Moulineaux . Tél. 45 29 09 90

NEW

MICROMANIA NICE-ETOILE

Centre Commercial Nice-Etoile . Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2 Rotonde des Miroirs . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, passage de la Reale . Niveau -2 Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

THE TERMINATOR : NIVEAU 2, UNE RECHERCHE EFRAINÉE DANS LES RUES DE L.A.



Le niveau commence par une sorte de seconde naissance. Tout juste sorti de la machine à voyager dans le temps, votre mission débute en 1984 à la recherche de Sarah Connor dans les rues de Los Angeles. Contrairement à ce que vous auriez pu croire, les années 80 ne sont pas aussi sûres que cela. Les rues sont peuplées de gangs sordides, de brutes épaisses, de



punks et de tout un tas de dégénérés notoires qu'il vaudra mieux éliminer rapidement pour ne plus se faire emmerder par la suite. Dans ces mêmes rues, vous devrez également éviter les attaques des hélicoptères qui survoleront la ville. Quant à Sarah, vous la trouverez dans le bar Tech Noir, tout comme dans le film. Malheureusement, au même endroit (toujours comme dans le film) vous serez également confronté au Terminator qu'il faudra abattre sur le champ pour qu'il vous laisse tranquille pendant quelques instants, le temps, en fait, qu'il retrouve ses esprits et se remette en chasse.



Pour éviter de combattre les punks et les flics qui remplissent ce niveau, vous pourrez utiliser les échelles et courir sur les toits. Toutefois, il faudra toujours faire attention aux hélicoptères de combat qui n'arrêtent pas de sillonner le ciel.

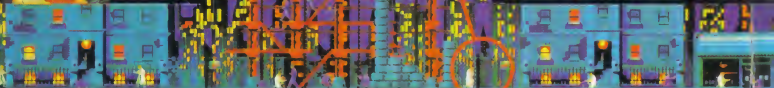


Près de la cabine téléphonique, vous trouverez l'énergie suffisante pour gagner un bonus de vie supplémentaire et vous serez capable de progresser dans le niveau dans de meilleures conditions.

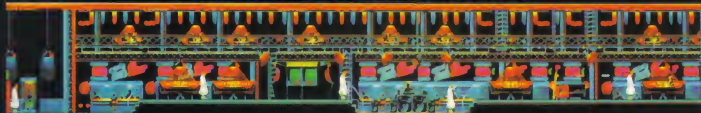
Reprenez de l'énergie ici, si vous êtes à court.



50 balles pour un film, non c'est une plaisanterie !



LE BAR TECH NOIR LA ZONE DE TOUS LES DANGERS.



LES ARMES POUR SURVIVRE AU SECOND NIVEAU.

LE FUSIL A POMPE



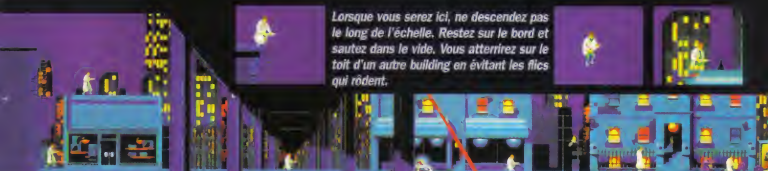
L'arme principale de ce niveau est le fusil à pompe. Il est très puissant et peut tirer une grande quantité de balles en très peu de temps. Vous pouvez aussi bien détruire avec vos balles les balles ennemies que les ennemis eux-mêmes. Lorsque vous courez, votre arme est planquée sous votre imperméable, anticipez les attaques adverses car il y a un délai assez important entre le moment de la déclatation et de l'action.



DES NOUVELLES TECHNIQUES A DECOUVRIR !

SAUTEZ AU-DESSUS DES POUBELLES.

Kyle doit apprendre de nouvelles techniques pour survivre à cette époque dangereuse qu'est l'année 1984. Vous devrez sauter au-dessus des poubelles, courir sur le toit des buildings en sautant de parapet en parapet. Le meilleur moyen de parvenir à la fin du niveau est encore de passer par les toits, en évitant les tirs d'hélicoptères.



Lorsque vous serez ici, ne descendez pas le long de l'échelle. Restez sur le bord et sautez dans le vide. Vous atterrirez sur le toit d'un autre building en évitant les flics qui rôdent.

Alors mec,
tu penses que tu m'as baisé parce que
tu m'as tiré dessus dans le bar. Laisse
moi rire, tu n'es qu'un rigolo de pacotille.
J'espère que t'es en forme, parce qu'il va
falloir que tu m'affrontes.



LE TERMINATOR ARRIVE

Le Terminator c'est certain, sait comment gâcher une partie. Le bon plan c'est que vous devrez tirer onze fois sur sa carcasse pour le mettre K.O. Le mauvais plan, c'est que vous devrez répéter cette opération trois fois de suite, le Terminator n'étant pas vraiment un homme normal, pour pouvoir vous échapper avec Sarah. Donc, si l'on compte bien, pas moins de trente-trois balles en plein dans le buffet devront être tirées pour passer au niveau supérieur.



EDITEUR : VIRGIN
DISPONIBILITE : MAI





ARCADES

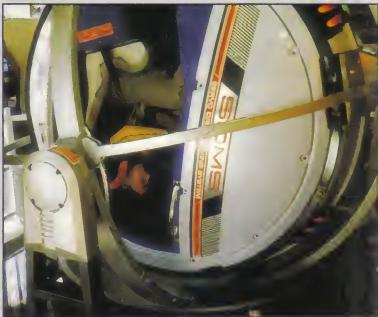
**AVIS À TOUS LES
FÉLÉS DE L'ARCADE :
VOTRE RUBRIQUE
PRÉFÉRÉE EST DE
RETOUR DANS
JOYPAD!**

**SOUHAITONS DONC
LA BIENVENUE DANS
NOTRE GRANDE
FAMILLE AUX
CÉLÈBRES
DUETTISTES: SAINT
DRAUME & THE
GOBLIN. CES
REDOUTABLES
DUETTISTES VONT
NOUS RÉGALER
CHAQUE MOIS DES
JEUX DE BASTON
LES PLUS
SAIGNANTS ET DES
SHOOT THEM UP
LES PLUS
HALLUCINANTS.
INTELLOS
S'ABSTENIR.**

LE R360 SEGA

Je m'adresse à vous, dignes pilotes arborant fièrement dans les sombres salles de Jeux vos blousons à la TOP GUN et votre sourire à faire dériver une caissière de La Poste, et à tous les autres aussi tant qu'à faire ! Prenez d'un côté le grand-huit

calé par une ceinture, un étau passant autour de votre tête pour se bloquer sur vos pectoraux proéminents, vous êtes fin prêt. Pour compléter cette déjà importante sécurité, si vous sortez la tête, une main, un pied ou je ne sais quoi d'autre (mes sieurs...) la machine stoppe grâce à une barrière de rayons infrarouges. Ah oui, un gros bouton rouge se trouve aussi à portée de main et au moindre contact, provoque l'arrêt immédiat de la machine. Une fois bien calé, vous choisirez entre " Experience Course " et " Fighting Course " (entraînement ou combat) et vous vous retrouverez sur un porte-avion. Si vous tournez la tête avant le décollage, vous verrez toute la salle d'arcade en train de vous regarder. Vous êtes fier et inquiet. Va falloir assurer ! Et qui plus est, vous n'avez jamais vu quelqu'un



pour vous tout seul et de l'autre G-LOC AirBattle (avec ses graphismes complexes et sa 3D surface pleine), mélangez-les : il en sortira le R360. La défonce totale ! On vous donne un casque, des gents, une brosse à dents, un parachute et la Bible. Heu...non ! C'est plutôt vous qui donnez 30 Frs pour ressentir durant quelques instants les sensations d'un véritable pilote de chasse de l'USAF. Assis dans un siège assez confortable (remarquez, on n'a pas vraiment le temps de le tester), protégé et

ressortir de cette machine...inquiétant vous dis-je ! Pour vous montrer de quoi la bête est capable, vous avez droit à un looping et deux tonneaux dès le décollage. Si vous n'avez pas déjà vomé sur l'écran, vous avez des chances de piloter à peu près convenablement... Un petit virage à gauche...un looping inverse...un petit virage à droite. On peut piquer du nez, monter : tout ce que vous faites subir à votre chasseur, c'est vous qui en profitez (ou l'Inverse si vous préférez !). Ainsi, je me suis re-

trouvée la tête en bas pendant toute ma première partie. Ah oui ! Le but, c'est quand même de descendre la centaine d'ennemis qui vous fait face. Ces derniers sont plus ou moins coriaces. Ils arrivent de tous les côtés. Heureusement, grâce à votre radar vous pouvez les repérer et vous diriger vers



aux. Vous retrouverez même, avec une délectation sans pareille, le vieux vicelard qui se colle dans vos "6 heures" ("derrière" pour les incultes) de G-LOC. Pour les bousillier, Maître SEGA a mis à votre disposition une mitrailleuse et des missiles (illimités heureusement...). Au bout des deux minutes, vous avez droit à la phase d'atterrissage sur votre porte-avion et enfin, un fatidique "GAME OVER". C'est en effet le seul défaut du jeu. Que l'on soit bon ou mauvais, le R360 cesse de bouger obligatoirement au bout de deux minutes. Cela contrairement à G-LOC qui se décompose en différents stages visibles au fur et à mesure de la progression du pilote (avec un nombre de cibles à détruire chaque fois). Cependant, de nouvelles cartes avec de meilleurs jeux sont prévues pour entretenir l'intérêt pour la machine. On n'en ressort pas indemne, plus ou moins blanc ou vert ça dépend. Le mot simulation signifie vraiment quelque chose et le joystick, prenant ici toute son ampleur, rend la maniabilité de l'avion parfaite croyez-moi. Seulement voilà, tout bonheur se paye : 30 Frs les deux minutes !!! Et si après cinq parties et un compte en banque vide, l'intérêt semble quelque peu émoussé, le R360 reste malgré tout unique, phénoménal. Il faut l'essayer ne serait-ce qu'une fois !

ASTERIX & OBELIX

KONAMI

Nous sommes en 50 avant J.-C. Toute la Gaule est occupée par les Romains... Toute ? Non ! Un village peuplé d'irréductibles Gaulois résiste encore et toujours à l'envahisseur. Et la vie n'est pas facile pour les garnisons de légionnaires Romains des camps retranchés de Babaorum, Aquarium, Laudanum et Petibonum... Qui n'a pas lu ce début des di-



zaines de fois ? Désormais, grâce à Konami, il vous est possible de vivre les aventures de vos héros favoris (après les testeurs de Joy), j'ai nommé Astérix et Obélix. On ne présente plus ce petit Gaulois malin et débrouillard qui est toujours accompagné d'une gourde de potion magique et de son gros balourd d'amis à la démarche nonchalante d'Obélix. Beaucoup plus éclatant à deux, ce jeu (qui n'a rien à voir avec celui sur console) retranscrit, non seulement par les couleurs mais aussi par les animations et les sons, l'ambiance des B.D. Chaque niveau reprend l'idée (fixe) et le scénario d'un album. Ainsi au début, histoire de vous faire la main, vous quittez le village Gaulois pour re-

pousser une attaque Romaine (les pauvres) en pleine forêt. Ils sont fous ces Romains ! Du fier Centurion à cheval à l'infortuné soldat avec une lance, tous essaient de vous attaquer. Il y en a même qui se cachent dans des troncs d'arbres. Quand je vous disais qu'ils étaient fous ces Romains ! Malgré le manque de



ser ses adversaires. Il peut même leur sauter dessus - ce qui les aplatit - ou les prendre tels des huchets, grand enfant qu'il est.

Astérix, lui, les prend par le cou et leur donne des baffes, ce, en sus des coups d'Obélix.

Au milieu de tout ce carnage, un écureuil descend d'un arbre afin d'admirer le lancer de Romains (cette discipline étant déjà à la mode). assez mignon, vous dis-je.

Si vous tuez le songlier qui est le malheur de traverser l'écran, vous reprendrez de la vie, à moins que vous ne préfériez



variété chez les ennemis. Il est toujours aussi plaisant de les voir fuir en courant. Et, c'est avec une profonde délectation et une joie sans pareille que l'on voit et entend les PIF, PAF, qui ponctuent chaque coup porté. Obélix, évoluant l'air de rien avec une démarche de Sainte Nl Touche, donne des moulinets (assez généreusement d'ailleurs...) utilise son abdomen prédominant et son illustre postérieur pour faire val-

plutôt embrasser la belle gauloise qui ramasse des fleurs au milieu de la bataille. Quant à moi, mon choux est fait bien que je ne sache pas vraiment quelle solution est la moins dangereuse... Pour le baiser, c'est assez marrant de voir tous les





personnages rougir tandis que des coeurs montent vers le nirvana afin de symboliser votre éphémère idylle. On en oublierait presque que l'on casse du Romain!!

Evidemment, en lisière de forêt (et donc en fin de premier niveau) se trouve une cohorte Romaine pour vous bloquer le passage. Cette dernière est en forme de Tortue, terme militaro-technico-scientifique indiquant qu'une vingtaine de Romains se cachent courageusement derrière leur bouclier qui les protège de toute part. Si vous vous faites passer dessus, vous serez alors aplati et, avant de vous envoler vers le ciel, ferez une dernière pirouette. Sinon, l'Aventure continuera et vous visiterez touristicquement l'égypte et d'autres contrées mystiques.

Plein de mimiques et d'humour (Devant la tortue, Astérix nous dit que les Romains sont fous en accompagnant son affirmation de gestes éloquentes), hyper plaisant à voir et d'une bonne jouabilité, Astérix est en fait un chef d'oeuvre d'injustice et de cruauté barbare. A-t-on, en effet, jamais vu deux hommes et un chien attaquer des centaines de Romains qui n'ont rien demandé à personnel Non, mais...

CAPTAIN COMMANDO CAPCOM

Le scénario, toujours très complexe dans ce style de jeu, consiste, si j'en ai bien saisi toutes les subtilités, à sauver une ville de l'emprise d'une entité maléfique. Et comme il n'y a pas de vote, il faut faire valoir ses droits d'une manière plus frappante...

Que vous soyez seul ou à deux, vous choisissez parmi quatre

héros au chômage: Captain Commando lui même (totalement inconnu, mais c'est pas grave), Baby Joe (un remake de Popeye en bébé dans un robot), un ninja et une momie avec des sabres courts pour vous ser-

rer la main. Vous devez éliminer toute la racaille qui squatte les différents quartiers de la ville. Les décors sont fins et variés tout au long des niveaux, les couleurs rendent bien, la vitesse est excellente et l'animation fluide. Toutes les conditions pour un bon beat them all sont donc réunies. Bien que des plus classiques, Captain Commando se démarque cependant des autres jeux de baston par de superbes armes et des personnages variés et caricaturés à l'extrême. Suivant le même principe que dans Final Fight, vous évoluez dans un scrolling multidirectionnel. Les ennemis arrivent de toutes parts. Les coups qui vous sont proposés sont efficaces. Ceux-ci varient en fonction du héros choisi et de la proximité de votre adversaire. Ainsi Captain Commando donne des coups de poings ou balance son adversaire par dessus lui, tandis que la momie préfère le couper en deux dans une gerbe de sang du plus bel effet. Baby Joe, qui manie son robot assez rapidement, peut donner des supers coups de poings ou, tout comme Captain Commando, il envoi valser ses adversaires par dessus son épaule de fer. Les pouvoirs dévastateurs de



chaque héros correspondent à ses propres caractéristiques. Captain Commando, sans être une lumière, grâce à son armure, envoi de l'électricité au sol sur toute la longueur de l'écran. La momie, elle aussi, est assez plaisante. Et, à l'image des plus grands danseurs, elle nous effectue, avec une grâce sans pareille, une dizaine de toupies tous sabres dehors se transforment ainsi en coupeur de mixer SEB. Inutile de vous préciser que les poireaux qui sont autour de vous se font éliminer. Cela, bien entendu, diminue votre énergie mais le spectacle vaut le coup... de sabre.

Les armes que vous pouvez prendre sont géniales. Du pistolet-antennoir qui lance un rayon paralysant en passant par le bazooka qui projette des missiles à cinq mètres devant vous, il n'y a vraiment rien à redire. J'ai quand même eu un petit faible pour le robot sur lequel vous pouvez monter si vous parvenez à vous



débarrasser de son cavalier (Olé!). Ce robot donne des coups de poings percutants et il peut sauter sur vos adversaires, ce qui est pratique quand il y en a cinq ou six devant vous...

Baby-Joe dedans, ça fait comme la boîte dans laquelle il y a la boîte qu'a la boîte qu'a la surprise, vous voyez, non? Ben c'est pas grave...

Une fois le robot maîtrisé ou détruit, vous rentrez dans une banque au premier niveau (dé-



cidément, les vilains sont vraiment fauchés en ce moment!). Elle est totalement saccagée, à cause du robot qui est passé par là. Et vous voyez, devinez quoi? Oh hnnnn! Des vilains en train de voler de l'argent! Oh. là. là. là... Tout de même. Si vous résistez à ces images vraiment hard, vous les bastonnez, les dorabouillerez, leur ferez cracher les vers du nez et d'ailleurs, en ferez de la chair à patée... Les ennemis sont aussi variés que plaisants à voir. Vous avez des cagoules en pyjama, des petits barbus avec des cou-teaux, des grosses Bertha qui vous crachent dessus (ça c'est dégoûtant et immoral), des jolies filles (du moins par rapport au reste) avec des sortes de trident qui produisent de l'électricité, j'en passe et des meilleures.

Les boss de fin de niveau sont géants et hypers barbaqués. J'ai vraiment été déçu par celui du second niveau dans l'arène, sous l'oeil admiratif de ses fans. Un barbare géant, à la tignasse rouge en plus, avec une lance, qui m'a coupé (Oh...!?) en deux (ouff!). C'est frustrant! Pour les fans de Beat them all, c'est un bon jeu; et pour les autres, les avaries raisonnables (ménageons les susceptibilités), quitte à faire une partie, autant se dé-fouler sur un Capcom avec Cap.Com (Captain Commando).



F1 GRAND PRIX VIDEO SYSTEM



uf...ça y est ! J'ai enfin réussi à atteindre ce nouveau hit (en- fin presque) de Video System après avoir traversé la horde de fous du volant avant sur l'écran. Il s'agit donc d'un jeu de Formule 1 (Fallait pas être



trop fut-fut pour comprendre !) du même type que l'excellent F1 Circus sur PC Engine ou de Super Formula de Video System, déjà dans vos salles depuis juin 90 (d'où l'aspect nouveau de ce jeu). Avant de démarrer sur les chapeaux de roues, vous devez choisir votre écurie parmi les plus célèbres : Mac Laren, Ferrari, Williams Renault, etc... (pour pouvoir y ranger vos chevaux rugissants et... mécaniques, bien sûr !) Ensuite, vous désignez votre pilote de son vrai nom (Y en a qui ont du payer Très cher le COPYRIGHT) du type A.PROST (Vas-y Alain !) A.SENNA, etc... Et c'est parti pour le tour de qualification ! Vous voyez votre F1 de dessus en 2D avec un scrolling vertical ; en effet, c'est le décor qui bouge autour de votre véhicule dont seules les roues tournent légèrement, ce qui permet une plus grande rapidité d'animation sans que cela gêne le bon déroulement du jeu. Certains détails comme le fumée sur les pneus quand vous freinez, les étincelles à l'arrière de la voiture lorsque le circuit est un peu trop cabossé, donnent une très agréable impression (oh oui !) de réalisme. Mais on peut regretter que les autres concurrents puissent vous passer dessus et par derrière le plus sou-

vent, ce qui, toute morale mise à part, gêne de façon aléatoire le jeu car le contrôle de la F1 devient alors surhumain ! Ceci étant dit, nous ajouterons que ce jeu est pour ceux qui préfèrent le côté arcade à la simulation, donc différent du non moins célèbre Driver's Eyes. Un p'tit conseil pour pouvoir finir parmi les meilleurs, et même premier : essayez de passer sur le gazon, à l'intérieur des virages en épingle à cheveux et croyez-moi, vous en doublerez du monde... et peut-être verrez-vous la petite séquence vidéo avec des images digitalisées animées si vous remportez la coupe du monde à la fin de la saison.

STRAHL TAD COMPANY

Encore un shoot'em up ! Se dépassant plus que jamais dans l'originalité, les scénaristes vous mettent seul ou à deux contre des milliers d'ennemis pour défendre la planète. Ils pourraient faire du nouveau non ? Tenez, par exemple, un jeu dans lequel vous avez une raquette et vous lancez et rattrapez une boule qui casse un mur de briques. J'appellerais ça, voyons voir, Arca pour arcade, nouveau... No et Id pour idéal : Arkanoid. Du jamais vu Revenons à nos vaisseaux. Le seul intérêt de STRAHL est qu'il reprend toutes les particularités des autres shoot'em up. Rien de neuf donc. Au départ, vous choisissez l'armement de



vos vaisseaux (Comme au début de chaque niveau d'ailleurs...). Je dois reconnaître que le choix est assez important. Vous pouvez prendre votre super arme et choisir la direction de votre tir. La réussite du niveau, outre votre habileté, dépend donc essentiellement du choix de l'arme. Le scrolling horizontal (à la silkworm), vous montre les engins ennemis au sol, le belle campagne, les Industries ; le ciel est plein comme l'A4 lors d'un retour de week-end à 8 heures. Seulement, là, il est hélas impossible de détruire les autres voitures. Imaginez la défonce sur l'autoroute, plus de munition. Les sprites bénéficient d'une bonne taille. Les ennemis sont variés et on retrouve des super-avions, des sortes de dirigeables, des fusées-missiles, des chasseurs, tout quoi. Les couleurs ne sont ni trop claires, ni trop sombres, rien à redire, d'ailleurs je me demande vrai-



ment pourquoi j'en parle. Cependant les explosions sont telles (manque de finesse, sprites trop grossiers) que l'on n'a même pas envie de détruire les ennemis de peur de les voir. Le Boss de fin de premier niveau prend la moitié de l'écran en longueur et la totalité en hauteur. Remplacez celui de R-Type par une grosse machine dans une usine, sa tentacule par un tuyau-pince et vous avez, devinez quoi ? Le Boss de fin de premier niveau ; dans le mille Emile. Les sons sont assez moyens et n'ont même pas le mérite de relever l'intérêt, déjà pauvre, de ce jeu ! C'est donc un shoot'em up classique et banal qui bénéficie cependant de cette nouvelle machine qui vous offre un écran géant juste devant vous et deux sièges.

THE AVENGERS DATA EAST



u l'histoire de 4 super-potes (Captain America, Vision, Iron Man et Oeil de Faucon) qui défendent la planète- une fois n'est pas coutume- contre des supers-vilains. Seul ou à deux, vous redécouvrez avec Joie (ou découvrez pour les nouveaux venus) l'univers des comic's Américains. Chaque personnage bénéficie de supers-coups particuliers : L'Illustre (et Illustré) Captain America peut lancer son super-bouclier quand lui-même n'est pas trop luin, sinon il s'en sert comme d'une matraque. Particulièrement efficace. Le résultat est toujours le même, l'adversaire sa la planté toujours dans la tête (quelle joie...). Vision donne des super-coups de poings et de manchettes, tout



comme Iron Man (Roite de Conserve pour les infirmes) pour le corps à corps. Il peut aussi l'oc tuer par laser, an les marant machinalement, quand il vult tdu moins si vous visiez bien, ce qui n'est pas si évident). Oeil de Faucon, lui, lance des flèches explosives avec son arc. lui servant à l'occasion de matraque. Vous avancez, seul ou à deux, dans les vides plus ou moins secagées suivant les niveaux. Quand je dis vide, c'est qu'il n'y a pas de badauds, seulement des supers-vilains. Au début, vous en interceptez quelques-uns en train de piller la banque. Comme la cavalerie, vous arrivez trop tard ; faudra donc attendre la fin du niveau pour récupérer l'argent (Ah ces héros toujours en retard !). Histoire de faire connaissance,



s'ensuit alors une brève discussion puis une super-baston.

Les ennemis ont eux aussi des supers armes: bouclier pour se protéger, rayon de la mort (ou un truc comme ça), supers coups. Deux des ennemis du premier niveau vont même aux extrémités de l'écran afin d'en balayer toute la longueur à coups de lasers. Comme vous êtes des supers-gentils, vous pouvez détruire tout ce qui est sur votre passage, il ne vous en sera pas tenu rigueur. De plus, ça fait de la place pour combattre convenablement et vous gagnez de l'énergie. Alors pour quoi se priver? A la fin du premier niveau, vous combattez le super-robot qui avait vidé la banque. Assez sympa, il se transforme en tornade pour vous faire valser. Quand je vous disais que ce jeu n'était pas du vent... (Huuummmppff, huuummmppff, huuummmppff...)

Tout au long du jeu, les graphismes sont hypers fins et agréables à voir. Les Supers-Héros, bien animés, bénéficient eux aussi d'une bonne finesse. Les images, tout comme les sons et discours évoquant l'atmosphère des comic's, contribuent à vous mettre dans l'ambiance. Depuis que The Avengers est sorti, Destroy ne vient plus avec sa tenue de Captain America et n'essaye plus de voler en se jetant par la fenêtre. Un bon jeu donc.



DRIVER'S EYES NAMCO

Dous ces pictogrammes barbares se cache une superbe simulation de voiture qui privilégie le réalisme d'une manière remarquable et remarquable. Ce prototype unique en Europe que j'ai eu le suprême honneur de tester est le résultat du mariage de Namco et de Pioneer. J'ai toujours été très ému lors des mariages, surtout quand la mariée est belle (et triste aussi, se marier avant de m'avoir connu, la pauvre...). Et ici, le couple est pas mal. Elle, bien carrossée, de forme élégante, la voiture évidemment, spacieuse, avec un siège réglable, un volant doux et qui se prend bien en main. Si vous avez choisi la conduite manuelle, les trois pédales et le levier de vitesse remplissent leur fonction habituelle (devinez grand bêta). Sinon, uniquement l'accélérateur et le frein seront utiles. Trois écrans sont en face de vous, un devant votre nez et les deux autres respectivement à gauche et à droite. C'est là que le Driver's eyes se démarque de ses autres concurrents (Super Monaco GP, par exemple). Tout est en effet en 3D surface pleine. Que ce soit le décor, les buildings, le bord de la piste (dans lequel il faut par ailleurs éviter de se scratcher), le Zeppelin au dessus de la piste ou les concurrents. Le réalisme est tel que vous voyez même des gerbes d'étincelles de l'arrière des voitures lors des montées ou des conduites brusques. C'est vraiment pratique ces trois écrans, vous pouvez voir la voiture que vous êtes en train de doubler à vos côtés et en profiter pour l'envoyer en l'air contre un mur ou un building suivant l'opportunité. A chaque choc, la voiture tremble tel un septuagénaire qui claque des dents. Qui plus est, vous êtes totalement enveloppé par le son. Deux



baffles se trouvent derrière et deux autres devant. L'effet Doppler contribue à vous mettre dans le bain. Chaque tour de course en Training doit être fait en un temps limité. Et croyez-moi, pour être limité, il est limité. Le pire, c'est le dernier tournant avant la ligne d'arrivée... Le circuit de Namco a été particulièrement bien travaillé tout a été calculé (Chaque mur après chaque tournant est placé de façon assez vicieuse, un peu à la manière de Vroom pour les connaisseurs). En mode course, la situation est

différente puisque, en sus du problème temporel, vous vous battez non seulement pour finir mais surtout pour gagner! Cependant, les concurrents font plus office d'obstacles que d'ennemis intelligents à proprement parler. D'un intérêt toujours croissant, nous sommes davantage devant une simulation qu'un jeu d'arcade, bien que parfois la 1^{re} paraisse un peu lente surtout en automatique (par rapport à Super Monaco G.P.). Et c'est un véritable challenge que de finir la course.).



Nous remercions la salle Jeux Vidéo's, 8 bld de Sebastopol à Paris, pour nous avoir permis de tester toutes ces machines.

Saint Draume & The Goblin



© and TM 1991 Data East Corporation.
Joe & Mac A.K.A. Caveman Ninja and
Data East are trademarks of Data East
Corporation. Used under license. Developed
by Data East Corp.
Nintendo® and Nintendo Entertainment
System™ are trademarks of Nintendo.

JOE & MAC CAVEMAN NINJA



Original
Nintendo
Seal of
Quality

Nintendo®

ENTERTAINMENT SYSTEM®

elite™



Distribué par GUILLEMOT INTERNATIONAL - BP 2 - 56200 LA GACILLY
Tel : 12 (1) 99.08.90.88

NINTENDO

SNAKE'S REVENGE

LE RETOUR DE LA VENGEANCE DU DEPART...

Vous vous rappelez, j'en suis sûr, ce courageux agent de la Fox Hunder... Vous savez, le célèbre Solid Snake qui avait mis à mal l'infâme docteur Petrovitch et sauvé ainsi le monde de la terrible menace qu'était le Metal Gear. Cette terrible machine n'était autre, en fait, qu'un prototype supra-élaboré de robot genre robot-tech, capable de pulvériser n'importe quoi en moins de temps qu'il n'en faut à une mouche pour fondre sur un tas de bou (ouf!)...

Eh bien, il est de retour mais cela ne présage vraiment rien de bon !

Tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes, jusqu'au jour où, pour une raison inconnue, l'innommable colonel Cataffy prit la fuite avec les plans de l'arme infernale, demandant asile, par la même occasion, à son ami et confrère (là on est en droit de se poser quelques questions si vous voyez ce que je veux dire) le tout aussi répugnant Higharolla Kockamamie. Ce dernier disposait toujours de l'arme suprême et était bien décidé à la monnayer contre sa vie auprès de l'autre tyran.

Une fois encore, la paix du monde s'en trouvait menacée et Solid Snake ne pouvait supporter que le Colonel ait pu s'en sortir lors de sa précédente mission.

Devenue une affaire strictement personnelle, Snake décide d'infiltrer les lignes ennemies pour détruire définitivement l'arme et régler enfin ses comptes avec le vilain-pas-beau en question... histoire de solder la chose.

Vous incarnerez donc l'agent dont le charme n'a d'égal que celui dont fait preuve James Bond 007 et dont la réputation, à proprement dite, n'est vraiment plus à faire. Faites preuve d'ingéniosité, n'hésitez pas à faire appel à tous vos amis pour venir enfin à bout de ces salopa... de dictateurs.

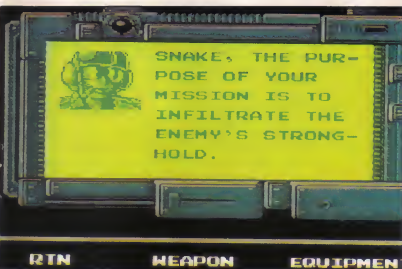
Pour accomplir votre mission, vous devrez récupérer bon nombre d'objets et d'armes, de même qu'il vous faudra libérer tout un tas de prisonniers dont la majorité détient une foultitude d'informations primordiales pour le bon déroulement de votre tâche. Vous aurez ainsi plusieurs contacts qui ne se feront d'ailleurs pas connaître automatiquement, histoire de garder l'anonymat et ainsi préserver leur vie. Ces derniers vous joindront à un moment choisi, en fonction de votre état, etc...

Attention aux nombreux pièges dispersés ici et là, certain se révélant fatals...

Si toutefois vous vous faisiez capturer par l'ennemi... Le déparquement d'état nierait toute connaissance de vos actes.



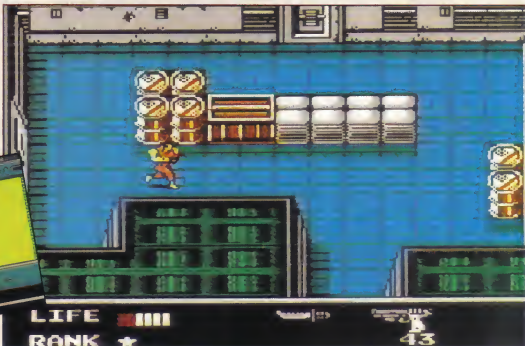
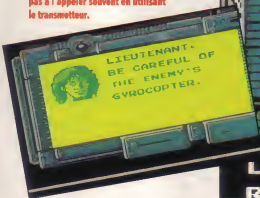
A partir de maintenant, la Fox Hunder ne peut plus rien pour vous ! Vous devez réussir votre mission en vous débrouillant par vos propres moyens.



Comme vous l'indique si gentiment ce prisonnier, vos adversaires disposent d'un atout de taille. Ils ont un sérum de vérité très puissant. Alors méfiance!

La porte du haut ne peut s'ouvrir que par l'intermédiaire de la carte numéro 1. Elle vous permettra alors d'accéder à deux lieux différents où vous trouverez respectivement : le silencieux et le masque à gaz.

Lui, c'est John, un ancien du Vietnam ! Il prendra contact si nécessaire et vous communiquera la moindre information, le moindre détail, qui vous aideront. N'hésitez pas à l'appeler souvent en utilisant le transmetteur.

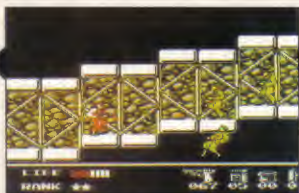


Voici Nick, l'un de vos contacts. Vous pourrez faire appel à lui pendant certaines périodes dans le jeu... En l'occurrence, sachez vous souvenir que c'est un excellent pilote d'hélicoptère.

De tous les prisonniers que vous libérerez, tous ne vous donneront pas automatiquement des informations, certains resteront donc muets comme des carpes; par contre, vous pouvez en les soignant obtenir de précieux renseignements.



Pour pénétrer dans la forteresse ennemie, restez caché: John se chargera de vous y infiltrer, ni vu ni connu.



Au bout de ce corridor, une bande de vilains vous attend. Éliminez les soldats si vous voulez toutefois parvenir jusqu'à eux...



Attention aux mines... Utilisez de préférence le détecteur prévu à cet effet.

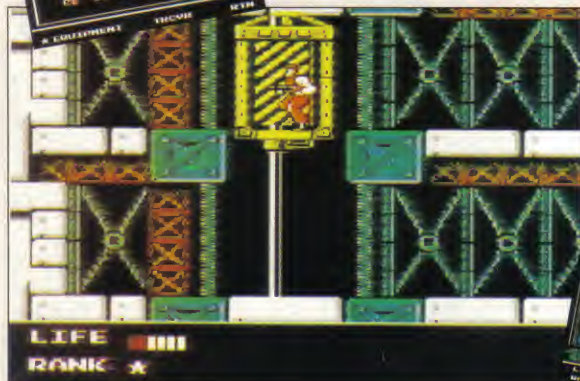


Les grenades ont ici un rôle primordial dans le déroulement du jeu. Grâce à elles, notre agent pourra éliminer sans problème tous les soldats qui se terront sous les sacs de sable.

Sous l'un des sacs de sable se trouve une chose très importante... Cherchez bien !



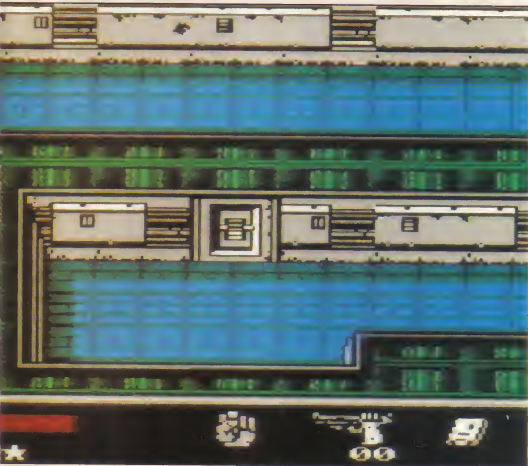
Visiez-moi un peu l'arsenal de Solid Snake... Et encore vous n'avez pas tout vu ! Il est vraiment plus fort que Rambo...



Pour changer de niveau, il suffit d'utiliser les ascenseurs... C'est souvent plus pratique que de sauter d'une fenêtre et beaucoup moins dangereux, vous en conviendrez.

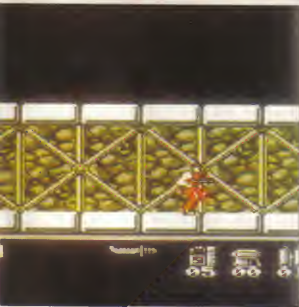
Vous voilà arrivé au deuxième sous-sol ! Lorsque vous ouvrirez la porte du bas vous découvrirez quelque chose de très utile pour votre survie.





La long de certains corridors se trouvent parfois dissimulés plusieurs objets ou armes, voire même des captifs. Pour accéder à ces lieux bien souvent clos, il suffit de placer contre la mur une charge plastic pour ouvrir le passage.

Attention de ne pas déclencher l'alarme en passant devant une caméra !



Si je n'ai pas été particulièrement enthousiasmé par les nouveautés Nintendo de ce mois-ci, il y a quand même une exception de taille: Snake's Revenge est une petite merveille! vous allez peut-être finir par penser que Konami nous envoie des gros chèques en fin de mois, mais à Joypad on est tous fans de cet éditeur qui nous a très rarement déçus. Une fois de plus, Konami nous offre un jeu passionnant qu'il est indispensable de posséder. L'action est très prenante et il faut également se creuser les méninges pour progresser dans le jeu. C'est donc un jeu très complet qui dégage une ambiance particulière; quand on a commencé à y jouer, on ne s'arrête plus avant de l'avoir terminé. Tout comme Metal Gear, ce nouvel épisode des aventures de Snake figure parmi les classiques de la console Nintendo.

AHL



Pour ma part, cela faisait longtemps que je l'attendais celui-là ! Surtout qu'il ne s'agit pas de n'importe quel jeu. C'est "Snake's Revenge" ou "Le retour du Vengeur" revenu au départ parce que la fin ne lui plaisait vraiment pas (balaie le mec).

Avec ce second volet des aventures ô combien pittoresques (mon œil) de notre agent favori, je suis fier et même heureux de vous présenter mes critiques (je sais, mais là où il y a de la gêne, il n'y a plus de plaisir). Surtout qu'il est l'œuvre de mon chouchoù à moi... Konami.

Et comme dit si souvent notre cher ami Greg... "Konami is Konami".

Certes, graphiquement -et vous constateriez que j'attaque d'emblée sur un point très important chez l'éditeur- le jeu ne dispose pas réellement d'innovations percutantes qui font le meilleur de la firme, mais il faut bien reconnaître que question intérêt on est servis. A ma connaissance, et toujours chez l'éditeur, il n'y a pas mieux. C'est bourré de petits hués et d'astuces à ne pas piquer des hannetons qui vous obligeront (vous pouvez nous croire) à cogiter pendant des heures durant.

Bref, un véritable supplice pour vos méninges qui en prendront un sacré coup c'est sûr. L'ambiance sonore est tout-à-fait adéquate pour le genre et une fois l'ensemble bien malaxé, bonjour le résultat. Un vrai petit bijou dont on ne veut plus se séparer, la preuve, j'ai déjà taxé le jeu à mon rédacteur en chef.

En définitive, si vous êtes un amateur du genre casse-tête, Snake's Revenge est tout-à-fait pour vous. Incontournable c'est mon avis.

SYLVAIN ALLAIN

EDITEUR : KONAMI
GENRE : STRATEGIE/AVENTURE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : INFINIS
SAUVEGARDE : OUI (PAR CODE)

GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 14
ANIMATION : 13
SON : 15



93%

NINTENDO

PEUR FANTOMATIQUE SUR LA VILLE!

GH0STBUSTERS II

Revoici nos séduisants chasseurs de fantômes: Peter, Ray, Winston et Egon! Toujours aux aguets, malgré leur demi-disgrâce après avoir brillamment sauvé New York, les quatre chasseurs ont découvert qu'un torrent de slime rose coulait dans les égouts de la ville. Comme ils sont malins, ils ont très vite compris que ce n'était pas naturel, le slime rose ne se trouvant qu'assez rarement dans les égouts. Certains qu'il va se préparer quelque chose de terrible (avec cinq "r" et six "i", impératrice bien sûr), les ghostbusters attendent, lorsque Dana (alias la belle Sigourney) commence à avoir un ou deux problèmes. Pas d'inquiétude, les chasseurs de fantômes accourent. Ce qu'il se passe en fait, c'est que le tableau de l'immonde Vigo, tyran dont le seul nom évoque plus ou moins une marque de détergeant pour sol, est revenu à la vie. Avec l'involontaire complicité d'un sombre crétin dénommé Janosz, il compte bien profiter de la présence de slime sous New York pour y installer à nouveau la terreur. Pour se réincarner, il lui faut le bébé de Dana que convoite Janosz, et que Peter essaiera de sauver dans un ultime duel dans le Musée des Beaux-Arts. Ah! c'est beau Santa Ghostbusters!



Chez Dana, c'est assez mal fréquenté. On y trouve des espèces d'éléphants roses volants identifiés (E.R.V.I) armés de lances mortelles qui, d'après une étude récente d'environ cinq minutes, seraient une mutation de la trompe. On ne trompe pas les ingénieux ghostbusters qui se sont vite aperçus qu'il s'agissait d'un fantôme et non pas du voisin du palier! Quel talent!



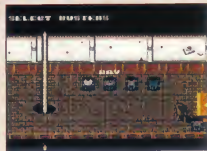
Tout seul au départ, ce fantôme -avec son fléau à très longue portée- sera très vite accompagné de ses amis. Un moyen pour les avoir sans trop de peine, passez sur les côtés et abattez-les tranquillement; ils ne tirent que devant eux!

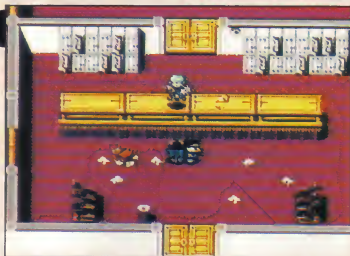
A vous de choisir au début de partie le couple que vous devrez chasser. Même si vous sélectionnez deux hommes, sachez que vous n'oe dirigerez véritablement qu'un seul, le second vous servant et s'étant là que pour activer le piège à fantômes. Une idée originale que de jouer seul à deux!



Histoire de varier un peu, les ghostbusters prennent le train qui, lui aussi, est évidemment fantôme. Après avoir capturé des têtes volantes, il ne vous restera plus qu'à abattre le boss du niveau. Pour cela, soyez rapide, appuyez comme un malade sur les boutons et tout sera fini en moins de temps qu'il n'en faut pour dire la célèbre cri de guerre "aglobatz botz"!

Dans les mines, prenez le temps de ramasser les bons d'argent qui traîneront. On sait jamais, ça pourra toujours vous valoir un peu de supplémentation.



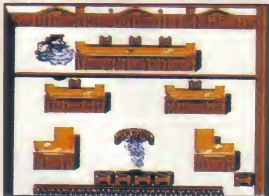


Il ne s'agit pas là du séduisant play boy Leatherface de Massacre à la Tronçonneuse, mais n'allez surtout pas croire qu'il est mieux intentionné à votre égard. N'hésitez pas à employer votre rayon au travers des meubles ou des cloisons, il passe partout. Attendez tout de même que votre collègue ait fait le tour et qu'il ait posé la boîte magique!



Une fois chaque partie de la maison désinfectée, la route à suivre vous sera indiquée. Heureusement, car sinon, vous n'auriez pas fini de vous promener dans ces bâtiments tout simplement immenses. Alors, pour détruire du fantôme, suivez la flèche!

Une fois dans la salle du palais de justice, soyez prudent, deux fantômes vous attendent. Ceux-là, contrairement aux autres, sont assez coriaces et il faudra jouer subtil pour ne pas perdre une précieuse vie.



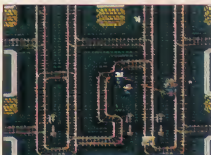
Certains rencontres seront assez surprenantes. Ici, c'est un fantôme qui vient de se transformer en une demi-douzaine de mini fantômes sautillants. A vous de courir après eux et de les enfermer dans votre boîte à malices.

Pour capturer un fantôme, rien de plus simple. Actionnez votre rayon de capture pour paralyser la chose, puis, rapidement, ouvrez sous ses pieds - ou ce qui fait figure de pieds - la boîte de stockage. En un clin d'oeil le fantôme aura disparu! Même les E.R.V.I. n'y résisteront pas. Un bon truc pour se débarrasser de dangereux (pour le système auditif) E.R.V.I. Villard, une espèce rare; c'est encore heureux!



Les deux films de cette série sont très drôles, mais on ne peut pas en dire autant des divers jeux qui leur ont été consacrés et ce New Ghostbusters II n'est pas plus réussi que le précédent. On s'amuse bien quelques instants, mais on commence déjà à s'en lasser au bout de quelques salles et on continue la partie dans l'espoir qu'il va se passer quelque chose de nouveau... mais il ne se passe vraiment rien! L'action est si répétitive que l'on a très vite envie de retirer la cartouche pour mettre un vrai jeu à la place. Moi j'appelle ça une opération de marketing, pas un jeu, car sa seule raison d'être est d'utiliser le prestige du film dont il s'inspire. C'est dommage, car il y avait beaucoup mieux à faire à partir d'un tel sujet. Je vous déconseille donc franchement ce jeu, à moins que vous ayez des crises d'insomnie. Dans ce cas, faites une petite partie le soir et vous vous endormirez tout de suite devant votre écran.

AHL



Nouvelle adaptation du film Ghostbusters II sur la Nintendo. Rien à voir, hormis l'histoire, avec la précédente version des Ghostbusters. Comme le titre l'indique, il s'agit du NEW Ghostbusters II. Si la précédente version était loin d'être un jeu surexcitant, le seconde ne l'est pas non plus véritablement. L'énorme inconvénient de ce jeu: une action qui se répète de bout en bout. Même si la chasse et la capture sont amusantes dix minutes, on espère vite, en vain, voir arriver quelque chose qui brise la monotonie de l'action. Si l'animation est loin d'être un chef-d'œuvre, les graphismes sont quant à eux assez originaux et, malgré le manque de variété dans les sprites, en règle générale assez sympathiques. Rien d'exceptionnel cependant. Les musiques sont bonnes et c'est chose assez rare sur la Nintendo pour qu'on prenne la peine de la préciser. Outre le thème musical de Ray Parker Junior, on a droit à de petites musiques qui se laissent écouter sans écorcher les oreilles. Ce n'est pourtant pas ce qui fait du jeu un must. En somme New Ghostbusters II est un soft bien quelconque. A jouer, certainement pas à acheter.

T'es Super Revenant

EDITEUR: HAL (ET NON PAS AHL)
NOMBRE DE NIVEAUX: 6
GENRE: ACTION
DIFFICULTÉ: FACILE
NOMBRE DE JOUEURS: 1
CONTINUE: 3
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1

GRAPHISME: 13
ANIMATION: 10
SON: 15
MANIABILITÉ: 13

67%

NINTENDO

Defender of the Crown

UNE TERRE, UNE COURONNE, UN ROI!

De retour de la seconde croisade, avant même qu'elle ne finisse, en 1149, vous voilà sur votre terre, au nord de la Grande-Bretagne. Auprès de votre seigneur, l'actuel roi de toutes les îles anglo-saxonnes, vous administrez en paix votre domaine, comme tout bon vassal qui se respecte. Mais les temps sont incertains et, à peine êtes-vous arrivé, qu'un sombre messager vous apporte une douloureuse nouvelle: votre maître et seigneur vient de succomber aux coups portés par un poignard félon. L'ordre du pays est brisé, la couronne royale est perdue! Voilà le pays mis à feu et à sang! Normands et Saxons se livrent une lutte féroce pour savoir lequel d'entre eux pourra s'asseoir sur le trône vaquant. Au milieu de ces six prétendants, fidèle gardien de la politique du défunt roi, vous entrez en lice pour la course au pouvoir. Pas question de faire dans le sentiment face à ces bêtes farouches. Il faudra conquérir, user de ruse, parfois trahir, gérer des armées, administrer des fiefs, appeler en toumou et risquer votre vie, voire même votre honneur. La Grande-Bretagne est sur le point de sombrer dans un incommensurable chaos, à vous de prendre la couronne et de donner à cette terre le roi qu'elle mérite!

Avant que la partie ne débute réellement, mettez-vous au courant de l'actualité, enfin celle de 1149, qui n'est plus trop d'actualité pour nous mais qui l'est tout de même sans l'être. Vous me suivez? Parfait. Pour une fois qu'on se donne la peine de vous fournir une histoire tenant debout -qui plus est, en français- et qui s'offre même le luxe de faire allusion à l'Histoire, ça serait bête de manquer ça!

Vous la reconnaissez? Non, ce n'est pas le profil de Madame Cresson, ni une tache de slime laissée par un xénomorphe visqueux et baveux mais il s'agit bel et bien de la Grande-Bretagne! C'est ici que se passera toute l'action du jeu. Vous pourrez voir le déroulement des batailles, la place des châteaux, amis ou ennemis et ainsi suivre l'évolution de vos conquêtes et l'étendue de votre domaine. Il s'agit, en fait, de l'écran que vous aurez le plus souvent sous les yeux. Pas beau, mais fort utile.

Vous la reconnaissez? Non, ce n'est pas le profil de Madame Cresson, ni une tache de slime laissée par un xénomorphe visqueux et baveux mais il s'agit bel et bien de la Grande-Bretagne! C'est ici que se passera toute l'action du jeu. Vous pourrez voir le déroulement des batailles, la place des châteaux, amis ou ennemis et ainsi suivre l'évolution de vos conquêtes et l'étendue de votre domaine. Il s'agit, en fait, de l'écran que vous aurez le plus souvent sous les yeux. Pas beau, mais fort utile.



Lors de l'attaque de châteaux, alliés ou ennemis, vous découvrirrez grâce à une vue en perspective le bâtiment. De quoi savourer à l'avance votre prochaine acquisition! Tout comme on ne vend pas la peau de l'ours avant de l'avoir tué, on ne dort pas dans le lit du seigneur avant de l'avoir fait trépasser!



GEOFFREY LONGSWORD
LEADER: BON
STRATÈGE: BON
CHOISIR UN PERSONNAGE



HILFRED DE SAUVAGE
LEADER: BON
STRATÈGE: BON
CHOISIR UN PERSONNAGE

Avant de vous lancer dans cette grande aventure, choisissez le personnage que vous désirez interpréter. Chacun de ces individus possède ses avantages et ses inconvénients. Pour les combats à l'épée, préférez Longsword (froid en dirait des choses sur son nom!), pour les tournois, là où vous pourriez sans trop de peine accroître votre renommée, préférez plutôt Wolfric le Sauvage. Toute votre stratégie future devra tenir compte des aptitudes du personnage, ne laissez rien au hasard, c'est le meilleur moyen de vaincre.





Vous voici parti à l'assaut d'un château. Une fois les gardes de la cour éliminés, affrontez leur chef qui, lui, ne mourra pas sans un rude combat. Dans cette phase de combat, vous pourrez bouger (de gauche à droite), parer, frapper (avec un unique coup) et même fuir, mais là, c'est dur pour le moral! Si vous parvenez à prendre cette place forte, vous prendrez alors un certain avantage sur les autres seigneurs, ce qui ne sera pas négligeable par la suite.



Avant chaque étape importante, vous serez gratifié d'une superbe page de présentation qui ne manquera pas de vous mettre dans l'ambiance. Mettez-vous une caserole sur la tête, prenez votre petit frère en guise de cheval et servez-vous du balai de votre mère pour faire la lance, vous vous créerez une atmosphère on ne peut plus médiévale. Comme quoi c'est facile de mettre un peu d'ambiance. Prochaine leçon sur "Mémoires de 14.18" ou "comment faire une tranchée dans son salon sans avoir à bouger la tête".



Les tournois sont sans doute ce qu'il y a de plus facile, lorsque l'on a choisi le bon personnage, pour gagner de la renommée. Une fois ou fice, visez juste et désarçonnez votre adversaire. Attention au cheval car le code de la chevalerie est à cet égard intransigeant, on ne touche pas aux chevaux. Vous risqueriez d'y perdre toute votre fortune, ainsi que tout votre honneur. Et pourtant, Brigitte Bardot n'existerait pas encore! Imaginez donc un instant si tel avait été le cas!



Pas d'erreur c'est lui, Errol Flynn, le seul homme au monde ayant pu porter un collier vert sans en mourir de honte. En fait, vous l'avez compris, il s'agit là du légendaire Robin des Bois. Normal, en mettant les pieds dans la forêt de Sherwood, vous ne pouvez que le rencontrer. Après Ivanhoe dans l'équipe, voilà un archer d'élite. Comme vous êtes plutôt sympa (si, si j'insiste!), Robin vous proposera de venir vous aider par trois fois. Entre nous, vous risquez d'en avoir besoin!



Defender of the Crown est un jeu qui a fait un malheur lors de sa sortie sur micro. Les graphismes étaient superbes, ce qui n'est pas le cas dans cette version, et le principe de ce jeu a pris un sérieux coup de vieux, d'autant plus que la version Nintendo ne date pas non plus d'hier. Je doute vraiment que ce programme remporte le même succès sur la cette console. Pourtant, le principe de mélanger arcade et wargame n'est pas inintéressant, mais le résultat n'est pas très excitant. En fait, l'aspect stratégique du jeu est assez prenant et il est vraiment dommage que les séquences d'arcade ne soient pas du même niveau. *Defender of the Crown* n'est pas un chef d'œuvre, mais il faut quand même reconnaître que ce jeu n'a aucun équivalent sur la Nintendo. Alors, je ne le recommanderai qu'aux amateurs de stratégie et à ceux qui ont envie d'un jeu totalement différent des autres.

AHL



Tiens, damned! une relique! Jadis, au Moyen Âge, c'est le cas de le dire, entre deux biberons, on nous avait de *Defender of the Crown*. J'exagère, bien sûr, mais cela pour dire qu'il ne s'agit pas vraiment d'une nouveauté. Un manchot parviendrait à peine à compter sur ses doigts le nombre d'années écoulées depuis la sortie de ce jeu sur micro. Alors où est le problème? Eh bien, le problème est que tout cela sent un peu le réchauffé, c'est une autre génération de jeux à mon humble avis. Hormis le côté stratégie qui, tout en étant simpliste n'en demeure pas moins passionnant, on reste assez vite sur sa faim. Animation médiocre, graphismes simplistes, sauf pour certains écrans pas mal du tout, et bruitages quasi inexistant, bref, on est loin d'un tableau idyllique. Même les amateurs de wargames risquent d'être sévèrement déçus. Les options sont trop limitées pour parvenir à gérer les armées d'une manière réaliste et pour mener des combats en bonne et due forme. Quant aux fans de jeux de rôles, n'allez surtout pas croire que *Defender of the Crown* ait un quelconque rapport avec le RPG, il n'en a même aucun. Ce n'est pas plus mal, on aurait sûrement été déçu une fois de plus. Alors si *Defender of the Crown* vous rappelle de tendres souvenirs, précipitez-vous, sinon, méfiez-vous des antiquités, non pas qu'elles soient toujours nulles, mais elles sont souvent décevantes.

T'es Super Royaliste

EDITEUR: PALCOM
GENRE: WARGAME/ ACTION
DIFFICULTE: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1
CONTINUE: 0
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1

GRAPHISME: 12
ANIMATION: 07
SON: 08
MANIABILITE: 13

65%

NINTENDO

THE BUGS BUNNY

BLOWOUT

HAPPY BIRTHDAY BUGS !

Cinquante ans déjà que ce vieux lapin mangeur de carottes s'écriant à tout bout de champ "quoi de neuf docteur?", -phrase aussi célèbre et tout aussi drôle que le célèbre "je vous ai compris" d'un certain général-, hante nos écran. Et c'est reparti. Pour son anniversaire,

Bugs Bunny est invité par son fan club (dont tout Joypad fait partie) afin de fêter l'événement comme il doit l'être. Sur son trente-et-un, Bugs s'apprête, dans la candeur et l'innocence les plus lapiniennes, à partir rejoindre ses nombreux amis qui l'attendent pour une fiesta du tonnerre. Le bug, et non pas le Bugs, c'est que ses confrères toones ne l'attendent pas de cette oreille.

Pour eux, pas question d'anniversaire ni même de fan club. Jalousie, jalousie quand tu nous tiens! Les voilà alors ligués, de Titi au Coyote en passant par Daffy Duck, pour empêcher le lapin d'atteindre son but, posant pour ainsi un lapin qui n'est pas celui que l'on attend. Bugs, sur son chemin devra donc déjouer mille et un

tours, à force de ruses et de bons coups de maillet. Car, il faut bien le dire, comme toute personne sensée qui se respecte, Bugs ne part jamais chez ses amis sans son maillet!

Ca ne fait pas toujours très bon genre au moment de se mettre à table : "Ca vous dérange si je mets mon maillet à côté de mon assiette?". Mais c'est ça aussi le charme Bugs Bunny !

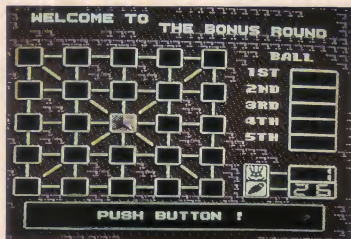


Face aux pieux, maillet ou pas... Nous ne sommes pas chez Dracula où les deux sont inséparables! Ici, il faudra se contenter d'un saut qui parfois devra être d'une précision diabolique. Il faudra souvent être capable d'atterrir sur une surface large comme une plaquette de beurre, et tout aussi praticable, comprise entre un lot de pieux et un gouffre mortel. Charmante perspective !



Voilà l'un des tableaux bons.

A coups de maillet, il faudra écraser des crânes de taupes. C'est chouette, parce qu'un crâne de taupe c'est mou et par conséquent, ça s'écrase facilement. Si vous êtes rapide, vous gagnerez des vies supplémentaires, et pas qu'en p'tit pou mon gars comme disait un paysan savyard qui écrasait un jour des taupes à grands coups de bêche.



Autre bonus stage, et certainement le plus courant, ce niveau vous permettra une fois encore de récolter un nombre non négligeable de vies supplémentaires. Le but du jeu, c'est de réussir à aligner des chiffres qui apparaîtront sur le diagramme central. Pour cela, il faudra en choisir plusieurs, d'une manière aléatoire, ce qui ne simplifiera pas les choses !

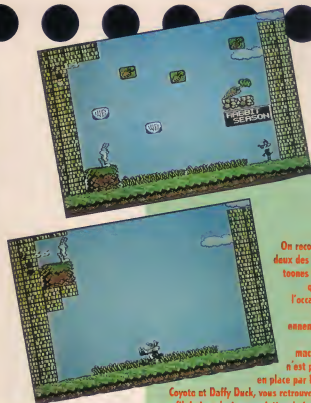


Une fois les carottes récoltées, elles laisseront place au célèbre sigle de la Warner Bros qui d'ailleurs pourra vous servir puisque l'on peut grimper dessus. Ces carottes vous permettront de participer un maximum de fois aux bonus de fin de niveau. Plus vous en aurez, plus vous aurez de chances de gagner des vies supplémentaires. Qui n'en croit-il fallait être gourmand pour vivre plus longtemps? Quel veinard que Dennis Rousses !



tument du côté opposé à celui sur lequel se tiendra Bugs, vous parviendrez à atteindre des sommets! Plus dur sera la chute!

Pour accéder à certains endroits haut perchés, une seule solution, cette espèce de balançoire. En tapant adroitement du côté opposé à celui sur lequel se tiendra Bugs, vous parviendrez à atteindre des sommets! Plus dur sera la chute!



On reconnaît ici deux des acolytes toones de Bugs qui, pour l'occasion, se font son ennemi. Cette sombre machination n'est pas mise en place par les seuls

Coyote et Daffy Duck, vous retrouverez tout au fil de jeu plusieurs vedettes de la Warner Bros. De quoi réviser vos classiques du dessin animé en un seul coup! Moi qui ai toujours rêvé de voir Titi se faire broyer à coups de maillet de troll! Ah! Bonheur suprême !



L'avantage d'avoir un nom, c'est qu'après, ça se vend bien! Pourtant, pas question de bâclé avec Bugs Bunny qui présente même plusieurs qualités. Bien sûr, on n'échappe pas aux éternels sprites qui ne cessent d'être fiévreusement agiles du "syndrome guirlande", mais l'intérêt du jeu en lui-même est, par contre, indéniable. Le parcours de Bugs Bunny est long et ne manque à aucun moment de variété voire même d'originalité, comble du luxe! Cependant, les décors sont d'une pauvreté affligeante, ce qui introduit une certaine morosité générale au fil de la partie. A voir des fonds toujours aussi fades, le jeu lui aussi en perd ses couleurs! Du point de vue musique, malgré un choix plutôt restreint, l'ambiance est là, quant aux bruitages, insignifiants est l'adjectif qui semble les désigner le mieux! Bon, pas excellent, ce Blow Out, mérite que l'on s'y arrête, au moins pour Bugs Bunny et son anniversaire !

T'es Super Rabbit



C'est un plaisir de retrouver notre mangeur de carottes préféré sur Nintendo, d'autant plus que des graphismes soignés (surtout ne ce qui concerne les sprites) et une musique entraînante rendent bien l'ambiance des dessins animés. Cela dit, on peut regretter que le jeu manque un peu de fantaisie et d'humour, car il s'agit d'un jeu de plates-formes assez classique qui est bien loin des délires habituels de Bugs Bunny. On ne s'amuse pas autant qu'en regardant un dessin animé de la Warner, mais l'action est prenante et le challenge est suffisamment élevé pour que l'on s'accroche. Si Bugs Bunny Blow Out ne figure pas parmi les chefs d'œuvre de cette console, ce n'en est pas moins un jeu attrayant qui vaut le détour.

AHL

EDITEUR : KEMCO
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 0

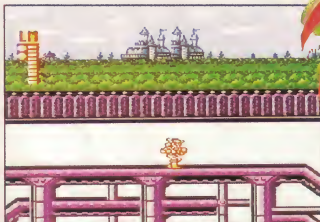
GRAPHISME : 15
ANIMATION : 13
SON : 13
MANIABILITE : 14

80%

CONTREZ LA RÉVOLTE DU MONDE SOUTERRAIN!

Le monde souterrain est en ébullition! Endoctrinés par une entité quasi démoniaque du nom d'Edogy, les créatures tout droit sorties du Midian de Clive Barker ont décidé de s'emparer de la Californie. Pour ce faire, elles ont enlevé une jeune fille, Allison, votre petite amie à vous Jack, et la fille d'un grand savant connaissant tout sur tout. Seulement, le hasard (appelé programmeurs dans ce cas), a voulu que vous aussi soyez en relation avec le monde souterrain, par l'intermédiaire de Zebediah, magicien qui vous a enseigné une tonne de trucs, de comment balayer le plancher à comment faire un boeuf bourguignon en passant pas une dizaine de sorts d'attaques, de soins, et de métamorphoses. Grâce à ce savoir, y compris la recette du boeuf bourguignon, vous partez vous-même au coeur du monde souterrain pour y délivrer Allison et y neutraliser la rébellion. Ils ont voulu la guerre, ils l'auront!

Totally RAD



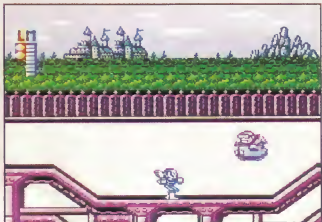
Dans la peau d'un lion, votre force sera accrue et vous vous retrouverez invincible lors de vos sauts. De quoi foncer tête baissée à travers les niveaux!

Dans le cirque, mêlez-vous de ces clowns accrochés à des ballons. Une fois le ballon éclaté, ils courent sur le sol à grande vitesse, ne vous laissant qu'une fraction de seconde pour lancer vos boules de feu ou tout autre projectile. Pour les éviter, transformez-vous en aigle et rasez les plafonds. Il faut parfois savoir être un pacifiste!



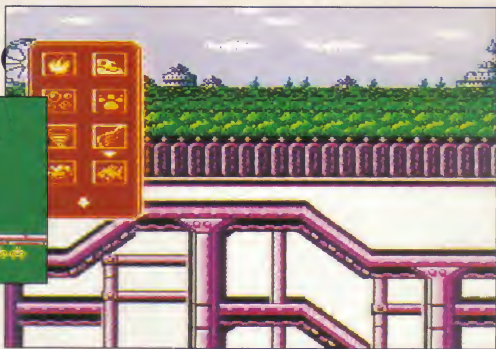
Grâce à votre magie, en y ajoutant un brin de concentration, vous parviendrez à une puissance de feu incroyable. En face d'ennemis redoutables comme les boss de fin de niveau, prenez le temps d'envoyer un ou deux de ces tirs magiques haute puissance, vous ne le regretterez pas!

Avec ces ailes au dos, vous pourriez éviter bien des problèmes. N'hésitez pas à user de ces transformations souvent, en particulier contre certains boss, vous passerez ainsi des niveaux avec une facilité hors du commun.

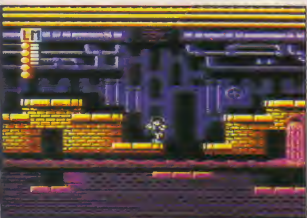




Gigantesque et possédant une faiblesse au niveau du ventre, c'est ainsi que sera le premier boss. Les suivants seront tout aussi gigantesques, mais beaucoup moins évidents à détruire. Ne criez pas trop vite victoire!



Un coup d'œil sur les sorts au programme. Sort d'attaque ou de transformation? Utilisez-les de manière adéquate avec chaque situation. Certains sorts seront d'une efficacité plutôt restreinte face à certaines créatures. Si vous ne voulez pas être rapidement désemparé, réfléchissez un instant avant d'user de magie.



Une petite partie du jeu de plates-formes avec cette montée sur ces espèces de ballons. Agilité et rapidité seront ici de mise pour survivre. Une fois de plus, les attaques de l'ennemi seront aussi nombreuses que variées, alors soyez prudent!



Piouh! Quelle odeur! Normal, car pour aller dans le monde souterrain, il faut passer par les égouts. On fait plus réjouissant, mais on ne fait pas plus mal fréquenté. Soyez vigilant, l'ennemi peut sortir d'à peu près partout!



Bien que sa réalisation soit assez soignée, ce jeu ne paye pas de mine au premier abord car il dégage une impression de déjà vu. Pourtant, on se prend au jeu très rapidement et on enchaîne les parties en progressant un peu plus à chaque fois. Sans être d'une folle originalité, Totally Rad présente quelques éléments inhabituels dans ce type de jeu, comme le tir puissant à la R-type ou le choix entre de nombreux types de magie (y compris celles qui permettent de reprendre de l'énergie). De plus, la jouabilité est excellente et l'action ne manque pas de punch. Même si Totally Rad n'égale pas les chefs d'œuvre de cette console, c'est un jeu qui mérite le détour et qui ne décevra pas les amateurs d'action.

AHL



Totally Rad est certainement un jeu qui mérite un minimum d'attention. Tout d'abord, signalons que les graphismes font preuve d'un soin certain. Les décors de fond ne souffrent pas de la sempiternelle nudité qui caractérise nombre de jeux sur le Nintendo. On a même droit à un scrolling différentiel sur plusieurs plans du plus bel effet. Voir du différentiel sur le Nintendo, rien que cela, c'est un exploit! Les sprites sont suffisamment distincts pour ne pas confondre un clown avec une blatte et les boss de fin de niveau ne sont pas mal du tout, autant question originalité que design. L'animation souffre à certains moments d'une certaine faiblesse. En particulier lors des scrollings verticaux où, lors de certaines séquences, on assiste même à des ralentissements. Cela n'empêche en rien Totally Rad d'être un jeu riche en idées pour le moins originales et de figurer en bonne place dans le Top 50 Nintendo.

T'es Super Radioactif

EDITEUR : JALECO
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
GENRE : ACTION
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : INFINIS
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1

GRAPHISME : 15
ANIMATION : 09
SON : 20
MANIABILITÉ : 14

83%

MEGADRIVE



DIX MILLE PLATES-FORMES SOUS DIX FORMES PAS PLATES DU TOUT!

La Californie, c'est très chouette. Si, si, sérieusement, il y a du soleil, des filles, un ou deux tremblements de terre par ci par là pour se remettre les idées en place, et, comble du comble, il y a aussi des salles d'arcades. Pas de l'arcade tel que nous le connaissons au cœur de nos pauvres salles européennes, mais de la réalité virtuelle, celle dont on nous parle tant. Kid, un fan comme vous et moi, s'y est donc précipité afin de s'amuser, une fois. Mais comme Kid est une personne sur laquelle la Poisse s'acharne avec une malignité sans borne, il a fallu qu'au même moment, les dimensions s'emmêlent et que le virtuel devienne réel. Kid se retrouve donc au milieu de toutes sortes d'univers dont le danger est proportionnel à la beauté. Tour à tour au Moyen Âge ou côtoyant des robots hyper perfectionnés, Kid n'a qu'une envie, re-

tourner chez lui. L'avantage du jeu vidéo dans lequel il se retrouve, c'est qu'il permet au joueur de revêtir plusieurs identités, afin de mieux vaincre les difficultés du lieu. A grands renforts de déguisements, Kid devra donc parcourir un nombre faramineux d'univers variés, où l'attend tout une "petite boutique des horreurs"!

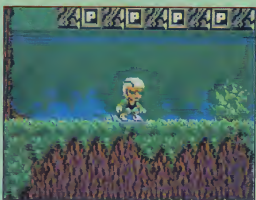


Pour ne pas vous retrouver à court de temps, il faudra sauter sur ces poutelles qui, elles aussi, se trouvent dans des briques. Si vous tardez trop et que vous ne parvenez pas à trouver la sortie de niveau dans le temps imposé, vous risquez de voir votre stock de vies diminuer à vitesse grand V.

LES DIX FACES DE KID CHAMELEON



Voilà Kid, tout nu, enfin presque, sous son jour le plus naturel. Ne craquez pas mesdemoiselles, quant à vous messieurs, admirez la classe. Son point ? Faire des sauts périlleux particulièrement efficaces pour atteindre l'inaccessible !



Itasrevner tse'C dnofoip na éllor sratne xuaelbat sed ressap te étiyarg al resrevni arruop diK, draob etaks nos rus étnom siof enU



On se pousse devant ! Vous voilà devenu rhinocéros ! Il s'agit sans doute là du premier héros de l'histoire du jeu vidéo qui se balade avec un aphrodisiaque à la place du nez ! Abattez murs et adversaires lorsque le passage est obstrué ! Je ne vous dis pas le mal de crâne en fin de partie !



Non, non, ce n'est pas une casserole sur pattes ! Il s'agit bien de Kid sous l'un de ses nombreux déguisements. Grâce à ce costume de chevalier, par de problème pour défoncer toutes les briques, d'un coup de tête, ou en sautant dessus de tout son poids. À l'origine, le déguisement devait être celui de Dennis Roussos, mais la taille du sprite était trop difficile à gérer, alors les programmeurs se sont rabattus sur la figure du chevalier...



Ce n'est pas parce que l'on joue une mouche que l'on est forcément dans la m... enfin que tout se passe mal. Ça se voit tout de suite à ce regard d'un vert intense, qui n'est pas sans rappeler Marie Laforêt, qui respire l'intelligence. Et puis, l'avantage d'être une mouche, c'est qu'on peut se coller un peu partout et que la petite taille permet d'emprunter certains passages du genre plutôt étroits.

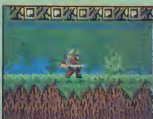
Ah ! moderne le gars ! Ah wouah ! C'est cool sa tenue genre ver luisant ! Grâce à son super fusil laser, il fera apparaître tous les bonus dissimulés, et il y en a ! De plus, quand il y pensera, il pourra aussi tirer un rayon mortel, bien pratique pour se débarrasser des boss, mais encore faut-il qu'il y pense. Ce n'est pas parce qu'on s'habille en ver luisant qu'on est forcément une lumière !



Ach ! Ja ! Wunderbar ! Ein tank mit eine tête qui sort ! Ach ! Sehr drôle ! Et en plus, le tank tire vielen crânes qui tuent tous les adversaires in ein clin d'oeil ! Jamais Herr Kid n'a eu un physique so séduisant. Et pour ce qui est du gut goût, on s'y connaît, uns, les Allemands !



Ultime déguisement du Kid, et certainement le plus pratique pour passer bien des situations sans se fatiguer, l'homme tonnerre ! Prans de l'élan et amusez-vous à faire la toupie dans les airs ! Oh, un conseil ! Évitez la choucroute, le cassoulet et la fondue avant de tenter l'expérience, vous risqueriez de vous refaire un décor maison dans un style assez particulier ! Enfin, je dis ça comme ça...



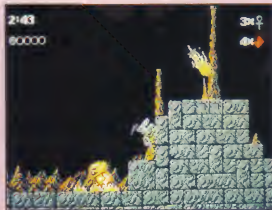
Sayonara, honorable partenaire ! A vous de jouer du sabre, sous ce costume de samuraï on ne peut plus coloré. Lorsqu'un tir adverse arrive, un coup de katana, et voilà le projectile réduit en micro miettes ! Si votre rêve à toujours été de voir vos adversaires périr sous les coups redoublés d'une lame d'acier maniée avec dextérité, foncez dans le tas ! Et n'épargnez personne !



Si je vous parle de Jason Voorheese, le sanglant héros des Vendredi 13, vous imaginez sans peine que sous cette allure, Kid saura se faire respecter. De toute façon, ceux qui ne se soumettront pas, recevront un lot de hachettes en pleine face en guise d'avertissement et, après avoir essayé sur un(a) professeur d'allemand qui passait par là, je vous assure que c'est une méthode de persuasion très efficace.



Ah! Les voyages forment la jeunesse! Question décors, on ne peut pas se plaindre du manque de beauté ou de variété! Sous la pluie, dans des souterrains, en plein air et au soleil... j'en connais un qui va revenir bronzé! Enfin, si jamais il revient un jour, ce qui est loin d'être sûr!

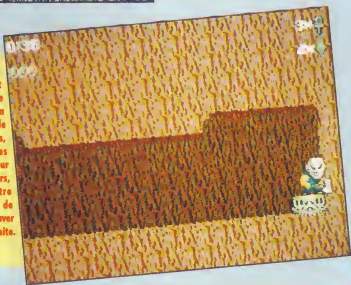


 Sans avoir lu la preview que l'on avait présentée de ce titre dans l'un de nos précédents numéros, qui aurait pu se douter que sous ce nom se cachait un jeu aussi génial ? Eh oui, je vous le dis comme ça de nuit en blanc. Kid Chameleon est un jeu génial. Inspiré par le célèbre jeu Mario de Nintendo, dont la réputation m'est plus à faire. Cette réalisation de Sega est un merveilleux exemple d'innovation méconnue. Ayant d'abord des thèmes un peu plus techniques, accrochons-nous à l'action et à l'énigme développées ici. Pour une pléthore de formes, Kid Chameleon apporte à la Mégalomnie ce qui lui manquait encore, un jeu plein de rebroussements et d'astuces, plus de trappes, de passages secrets et de pièges mortels. Lorsqu'on commence une partie, il est difficile de s'en égarer, mais, une fois que l'on est tellement sympa, rapide et performant que l'on a, à chaque instant, envie d'aller plus loin et de continuer la suite qui ne déçoit jamais. En franchissant des barrières avec sa tête, notre petit bonhomme engendrera des dizaines d'objets qui progressivement lui permettront d'analyser son comportement devant les monstres qui l'attendent à chaque tournant. Tout comme Mario sur Super Funtcom, Kid Chameleon est profondément plutôt moyen, quoique nettement plus haut de gamme. Égayé par des paroles sortant aryales et par de superbes soundings multi-directionnels sur plusieurs plans, ce jeu est l'un des meilleurs que l'on ait vu sur Mégalomnie depuis pas mal de temps. Sans être le successeur de Sonic, Kid Chameleon est un jeu qu'il faut posséder. UN MUST.

Jm DEBOUT



Les téléporteurs, parfois placés dans des endroits complètement dingues, vous permettent de passer les niveaux, ou bien d'accéder à des écrans truffés de bonus. Pour accéder à ces écrans, on peut bien sûr employer les passages secrets, mais comme leur nom l'indique, ils sont secrets. Alors, si ne vous resta plus qu'à être observateur et, vu le nombre de passages, vous risquez d'en trouver encore quand vous serez à la retraite. En voilà un jeu qui dure!

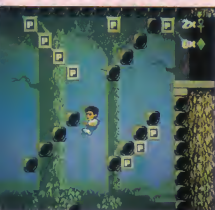


Pour trouver certains déguisements, il faudra se casser la tête... sur de petites briques prévues à cet effet. Dans ces briques, vous trouverez aussi de nombreux cristaux qui vous serviront à lancer des sorts de magie. Attention cependant, une large partie de ces briques est invisible et n'apparaît que si l'on la touche. Une bonne occasion de fouiller chaque coin et recoin, mais quand on sait que le temps est limité...



La grande majorité des monstres s'abat en sautant adroitement sur les têtes. Aux dernières nouvelles, Denis Roussos aurait essayé avec Patrick Dupond et, vous me croirez si vous le voulez, ça marche!





En collectant les cristaux (jusqu'à un maximum de 99), vous serez à même de lancer des sorts, dont la nature variera avec le déguisement porté. Pas moins au total de 12 sorts différents, de quoi égarer vos sardres de printemps! En général, chaque déguisement vous permet d'utiliser deux sorts différents, un à puissance réduite (coûtant la modeste somme de 20 cristaux) et un autre aux effets dévastateurs, mais dont le prix est substantiellement plus élevé (50 cristaux!).



Direct concurrent du Mario de Nintendo, Kid Chameleon est un jeu qui rivalise avec Mario. Point

essentiel du jeu: son ampleur. Immense est un mot encore trop faible pour qualifier l'étendue du jeu. Même s'il n'est pas d'une difficulté extrême (hormis certains passages assez délicats), on ne peut sérieusement pas dire que l'on en vienne à bout facilement, et même très loin de là! Pour une fois, on en a vraiment pour son argent! Outre son aspect très vaste, le jeu offre aussi des qualités plus techniques très appréciées. Les graphismes sont fins, l'animation est exemplaire, le scrolling différentiel sur plusieurs plans est souvent, pour ne pas dire tout le temps, présent à l'écran, et pour clore sur ce chapitre technique, les musiques variées sont quasiment toutes excellentes. On ne peut pas faire d'éloges face à la réalisation. Les splines eux-mêmes l'ont prouvé d'une variété dirigue (chaque nouvelle étape apportant au moins une nouveauté) et l'on prend un incessant plaisir à découvrir chaque niveau, avec sa faune et son décor, les deux rivalisant de beauté et de bon goût. On sent l'inspiration qui pu à apporter Mario, mais quand on voit le résultat, on peut légitimement se dire que Mario est battu. A quand la revanche?

T'es Super Romantique



On ne plaisante plus ici, il faut juste faire sauter ces trois têtes, pour ne pas finir trois pieds sous terre. Sous le déguisement du samouraï ou celui de Jason, vous pourriez bien faire un massacre. N'hésitez pas à combattre l'ennemi au corps à corps, ou plutôt au corps à tête. Piétinez-lui le crâne, il pourrait bien y perdre la vue, et en plus la vie!

EDITEUR : SEGA
MACHINE : MEGADRIVE FRANCAISE
GENRE : PLATE FORMES
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : + 100 (!!!)
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
CONTINUE : 3

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 19
SON : 17



96%



Super Famicom 1990 Frs
 Super Famicom + 1 jeu 2490 Frs
 Péritel pour SFC 499 Frs
 Alimentation 199 Frs
 Joystick JB King 690 Frs
 Joypad ASCII ou HORI 375 Frs
 Le Super Famicom comprenant 2 manettes ;
 une péritel et une alimentation.

45 rue de France, 75018 Paris. Ouvert du mardi au samedi de
 10H30 à 19H00. Tél. : (6-140.38.02.38 et (6-140.34.36.26)

Shoot Again



RUSHING BEAT

Contra Spirit 695 Frs
 Exhaust Heat 695 Frs
 RPM Racing 645 Frs
 GPX Cyber Formula 645 Frs
 Top Racer 695 Frs
 Final Fight Guy 695 Frs
 Xardion 695 Frs
 S.T.G. 695 Frs
 F1 Grand Prix 695 Frs
 Super Valley 695 Frs
 Air Management 645 Frs
 Pebble Beach 645 Frs

JEUX POUR SUPER FAMICOM

Atraiser 645 f
 Atraiser II (Soul Blader) 695 f
 Area 88 545 f
 Arthur Quest 695 f
 Castlevania IV 645 f
 Chess Master(U.S) 645 f
 Darius Twin 595 f
 F-Zero 645 f
 F1 Exhaust Heat 695 f
 F1 Grand Prix 695 f
 Final Fight 645 f
 Final Fight Guy 695 f
 Goemon Fight 645 f
 Gradius III 595 f
 Hyper Zone 495 f
 Jerry Boy 495 f
 Joe And Mac 645 f
 Lemmings 595 f

Nosferatu 645 f
 (Prince of persia) 645 f
 Paper Boy II (U.S) 595 f
 Pilot Wings 595 f
 Populous 595 f
 Pro Football 645 f
 Pro Soccer 595 f
 Raiden Trad 595 f
 Super Adventure Island 695 f
 Super Chinese 645 f
 Super E.D.F. 645 f
 Super Formation Soccer 695 f
 Super Mario 645 f
 Super R Wrestling 645 f
 Super R-Type 645 f
 Super Tennis 695 f
 Super Valis 695 f
 Thunder Spirit 595 f
 Y's II 645 f
 Zeida III 695 f

Olseid World 645 Frs
 Muscha 695 Frs
 Super Cup Soccer 695 Frs
 Super Cup Soccer 695 Frs
 Super Aleste US 695 Frs
 Addams Family US 645 Frs
 Pit Fighter US 595 Frs
 Smash TV US 595 Frs
 World Soccer US 645 Frs
 Rival Turf US 595 Frs
 Pebble Beach Golf US 645 Frs
 Xardion US 645 Frs

BOXING WORLD CHAMPION



695 Frs

Téléphonez au (6-140.38.02.38 pour les dernières NEWS...



Mega Drive 990 frs
 Megadrive + 1 jeu* 1 290 frs
 Mega CD 3 990 frs
 Mega CD + "Eamest Evans 4 490 frs
 Megadrive + 1 jeu* + Mega CD 4 990 frs
 *Nous consulter pour le jeu
 Le Megadrive comprenant 1 manette, 1 câble
 péritel et 1 alimentation...



GRAND SLAM

Accessoires...
 Câble péritel 199 f
 Alimentation 199 f
 Adaptateur de jeux jap. 99 f
 Joypad d'origine 149 f
 Arcade power Stick 449 f

Les nouveautés
 Battle Mania SHT 449 f
 Steel Empire SHT 449 f
 Take The "A" Train SLG 399 f
 Shinning Force RPG 999 f
 Shadow Of The Beast ACT 449 f
 Turbo Out Run RAC 449 f
 Pit Fighter COM 499 f
 Crude Buster COM 499 f
 Thunder Pro Wrestling SPT 449 f
 Aliala Dragon ACT 499 f
 Grand Slam (Tennis) SPT 449 f
 Art Alive (Utilitaire de dessin) 449 f
 Jordan VS Bird (NBA II) SPT 499 f
 Slime World ACT 449 f
 F1 Hero MD RAC 499 f
 Desert Strike ACT 449 f
 Badomen ACT 449 f
 Mario Lameux Hockey SPT 449 f
 Super Monaco GP 2 RAC 449 f

Les nouveautés
 Micky Mouse 399 f
 Fantasia 449 f
 Sonic 449 f
 Quackshot 449 f
 Street of rage 449 f
 Spideoman 449 f
 Devil crash 449 f
 Out run 449 f
 The super shinobi 399 f

Les grands Hits
 After Burner 399 f
 Aleste 449 f
 Alex Kidd 299 f
 Alien Storm 449 f
 Batman 449 f
 Beast Warriors 449 f
 Cynoug 449 f
 Dahna 449 f
 Dick Tracy 299 f
 Double Dragon II 449 f
 F1 Grand Prix 449 f

F1 Circus 449 f
 F22 Interceptor 449 f
 Fighting Master 449 f
 Ghouls N Ghosts 449 f
 Golden Axe II 449 f
 Galaxy Force II 449 f
 Hell Fire 449 f
 Immortal 449 f
 Joe Montana Football II 449 f
 John Madden 82 449 f
 Kabuki Soldier 449 f
 Marvel land 449 f
 Magical Boy 449 f
 Meics 449 f
 NHL Ice Hockey 449 f
 PGA Tour Golf 449 f
 Pit Fighter 449 f
 Populous 449 f
 Phantasy Star III(U.S) 590 f
 Phantasy Star III(U.S) 590 f

Road Rash 490 f
 Rolling Thunder II 449 f
 Runark 299 f
 Shinning And Darkness 590 f
 Street Smart 449 f
 Saint Sword 449 f
 Steel Empire 449 f
 Strider (The) 399 f
 Super Monaco GP 449 f
 Super Volleyball 449 f
 Tecmo World Cup 92 449 f
 Thunder Fox 349 f
 Thunder Force III 490 f
 Toki 449 f
 Undead Line 449 f
 Valls 449 f
 SD Valls 275 f
 Wani Wani World 399 f
 Wonder Boy IV 490 f
 Y's III 590 f

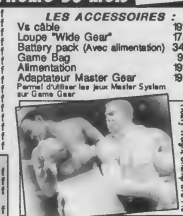
OFFRE SPECIALE
GAME GEAR+ OUT RUN=1090 Frs

GARANTIE PAR Shoot Again
TAN PIECE ET MAIN D'OEUVRE

Aleste 295 f
 Ax Battler 275 f
 Chase HQ 275 f
 Columns 245 f
 Devilish 275 f
 Donald 295 f
 Eternal Legend 245 f
 Fantasy Zone 245 f
 Fray 275 f
 Gargala 91 245 f
 Gerubi (adventure of) 245 f
 G-Loc 275 f
 Super Golf 275 f
 Griffin 275 f
 Magical Iguy 275 f
 Magical Puzzle 275 f
 Halley Wars 275 f
 Space Harrier 275 f
 Joe Montana Football 295 f
 Ninja Gaiden 295 f
 Mappy 275 f

Mickey Mouse 295 f
 Super Monaco GP 275 f
 Out Run 295 f
 Pud And Putter 245 f
 Pengo 245 f
 Psychic World 275 f
 Rastan Saga 295 f
 Shinobi (GG) 295 f
 Slider (Skweek) 245 f
 Sonic 295 f
 World Base Ball 295 f
 Super Base Ball 91 295 f
 Waga Land 245 f
 Wall Of Berlin 245 f
 Wonder Boy 275 f

LES NOUVEAUTES :
 Phantasy Star Adventure 295 f
 Alien Syndrome 275 f
 Buster Ball 275 f
 Wonder Boy In MonsterLand 295 f



LES ACCESSOIRES :
 Vs câble 199 f
 Loupe "Wide Gear" 75 f
 Battery pack (Avec alimentation) 349 f
 Game Bag 99 f
 Alimentation 199 f
 Adaptateur Master Gear 199 f
 Permet d'utiliser les jeux Master System sur Game Gear.
 Henry Weight Champ 275 f

NOUVEAU !
 Avec la batterie pack, économisez des centaines de francs en piles !
LIVRE AVEC UNE ALIMENTATION
 Amorti dès la 25ème heure de jeu.
 Le battery pack est l'accessoire indispensable à toute Game Gear...
 Très simple d'utilisation

SEGA, NINTENDO, NEC, SNK et AMSTRAD sont des marques déposées. Megadrive, Master System, Game Gear, Super Famicom, Game Boy, Neo Geo, Core, Super, T, et LT sont des produits déposés. Shoot Again se réserve le droit de réviser ses prix sans préavis. Offrir dans la limite des stocks disponibles. Liste exhaustive...

CONNECTEZ UNE CONSOLE A VOTRE MONITEUR AMSTRAD : C'EST ENFIN POSSIBLE

249 Frs
L'ADAPTEUR AMSTRAD

Votre moniteur Amstrad ne vous sert plus, vous voudriez acquérir une console japonaise qui ne fonctionne pas avec votre téléviseur. Vous **UTILISEZ TROP LA TELEVISION DE VOS PARENTS**, jouez dans votre chambre grâce à l'adaptateur péritel pour moniteur **AMSTRAD CTM 644 OU CTM 664**.
Très simple de branchement, il vous permettra de découvrir les joies d'une Megadrive, d'une Master System I ou II, d'une Nec, d'une Nintendo ou d'une Super Famicom sur votre moniteur. N'hésitez pas à le commander dès maintenant, il est compatible avec tous les ordinateurs Amstrad (sauf PC) et toutes les consoles, même françaises...

NEC, Core Grafx

La machine à nouveautés...

Les News CD Rom :
Devil Hunter 449 f
Talkold 449 f
Pachio-Kun 449 f

Les News Super CD Rom :
Psychic Storm 490 f
Hawk-123 449 f
Rising Sun 449 f

EQUINOX WARRIOR



399 Frs en cédé



PSYCHIC STORM

Panza Kick Boxing 499 f
Shadow Of The Beast 490 f
Davis Cup 490 f
Babel 449 f
Forgotten World 449 f

Les News en Carte :
Twin Bee 399 f
Tollets Kids 399 f
Main Sweeper 399 f
Gokuraku Chukatsen 399 f
Cyber Dodge 399 f
Mr. Don 399 f

NEO GEO

La boîte des consoles, une véritable machine d'arcade à domicile.

3490 Frs
avec Magician Lord



JEUX NEO GEO

Asio Ragyu
Baseball Star Sen Go Ku
Burning fight The Super Spy
Cyber Lip Crossed Sword
Ghost Pilot Super Baseball
Golf
Joe Boxer
Joy Joy Kid
King Of Monst.
League Bowling
Magician Lord
Ninja Combat
Nam 75

Tarif de location des jeux :
175 Frs le week-end
Du vendredi au lundi
200 Frs la semaine
Du lundi au samedi

LE CLUB D'ECHANGE

Le plus grand club d'échange de France

ECHANGEZ LES CARTOUCHES QUI NE VOUS INTERESSENT PLUS !!!

LE CLUB D'ECHANGE
"SHOOT AGAIN", c'est :
- Plus de 350 cartouches (dont plus de 150 sur Megadrive) en stock permanent.
- Des jeux de qualité toujours en excellent état.
- Un renouvellement chaque jour des titres disponibles.
- Un service d'échange par correspondance intelligent et performant.

LES CONDITIONS :
- La reprise des jeux est limitée en fonction du stock disponible au moment de l'échange.
- Dans le cas où le jeu échangé serait déjà disponible, il ne sera repris qu'à l'unique condition que l'échange soit effectué dans le cadre de deux jeux contre un. Ceci afin de maintenir une grande variété dans les titres proposés.

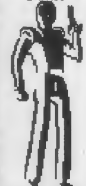
LES TARIFS :
Super Famicom 150 frs par jeu ou 2 jeux contre 1 échange gratuit
Megadrive 100 frs par jeu ou 2 jeux contre 1 échange gratuit
Nec, Core Grafx 80 frs par jeu ou 2 jeux contre 1 échange gratuit
Master System 75 frs par jeu ou 2 jeux contre 1 échange gratuit
Game Boy 50 frs par jeu ou 2 jeux contre 1 échange gratuit

NOUVEAU !
Un département occasion.
Des titres à 25, 50, 75% de leur valeur. Des nouveautés tous les jours, des jeux géniaux à de petit prix...
Contactez-nous pour plus de renseignements au :
(16-1)40.38.02.38 ou (16-1)40.34.36.26

LES OCCASIONS
Shoot Again la référence console

Shoot Again

145 rue de Flandre
75019 Paris.
Téléphone :
(140) 38.02.38
(140) 34.36.26
M^{me} Crémée ou
Corentin Carlier
Ouvert du lundi au
samedi de 10H30
à 19H00



**SHOOT AGAIN :
SPECIALISTE
DE L'ECHANGE**

BON DE COMMANDE A DECOUPER PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS

Veuillez rajouter 30 Frs de port pour toute commande de console.

Nom Prénom
Adresse

Ville Code postal
Téléphone Date

C.B. n° Date d'ex
Je joins à ma commande : ☐ un chèque, ☐ un C.C.P., ☐ un mandat lettre, ☐ Je préfère payer au facteur et rajoute 30 Frs de Contre Remboursement à ma commande.
Je possède un(e) : Megadrive ☐ Master system I ou II ☐ Game gear ☐ Nec ☐ Game boy ☐ Super famicom ☐ Neo geo ☐ Autre ☐

Je désire commander le matériel suivant :
Où Désignation Prix
Montant total :
Participation au frais de port et d'emballage 30 F

**pensez à commander
par téléphone**

MEGADRIVE

PAPERBOY

"EXTRA, EXTRA! LES DERNIERES NOUVELLES TOUTES FRAICHES!"

Ahl Livreur de journaux! Ça c'est un beau métier. Je suis sûr que vous avez tous rêvé un jour, de faire partie de cette élite à vélo qui distribue les canards plus vite qu'elle ne pédale! D'autant plus que lorsque l'on sait que Greg Lemond lui-même fut autrefois l'un de ces joyeux lurons à casquette, on comprend que cela suscite un engouement soudain un peu partout. Bien que je me demande si ce triple vainqueur du Tour de France, a eu à faire aux débilos profonds qui peuplent la charmante ville dans laquelle notre livreur se trouve. Car entre ces chiens et chats enragés qui vous sautent dessus, ces voitures qui arrivent à toute vitesse de face sans oublier des personnages bizarres comme Madame La Mort (!) ou bien ces énergumènes qui sortent des égouts, il ne sera vraiment pas facile de lancer votre journal dans la boîte aux lettres.

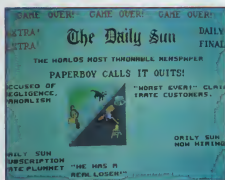
Heureusement, après votre dure tournée matinale, vous pourrez vous entraîner à la sortie de la ville, sur un terrain vague aménagé pour vous. Eh oui, comme vous voyez, on est dans l'illogisme le plus complet: on s'entraîne après!

Ma parole, si vous ne faites que des conneries, du genre vandalisme en cassant toutes les vitres ou en roulant sur les pelouses, vous risquez de voir votre tronche dans le même journal que vous livrez! Il y a peu. Ce n'est pas très glorieux pour vous. Surtout que vous voulez réaliser avec le fameux Ogilvie!

Dus obstacles, vous ne rencontrerez une rhombelle. Tous aussi saugrenus les uns que les autres. Là, vous pouvez admirer le triste spectacle qu'offrent ces deux zébrés au sa frictionnant quelque peu à propos d'une broutille. Pour les mettre d'accord, c'est simple, offrez-leur un beau journal tout chaud. Visez juste!



Ce smartman qui n'a rien trouvé de mieux que de s'occuper sur les trottoirs de la ville, va sérieusement vous gêner dans votre dure tâche. Pour l'éviter, deux solutions: soit vous l'évitez délicatement, soit vous lui faites respirer de près le plomb du fusil du journal. Croquez-moi, ça réveille!



C'est bien connu, la mort arrive souvent à l'improviste. Il en va de même lorsqu'elle décide de se déplacer elle-même. Madame La Mort rôde, va effier, dans la ville de notre petit livreur. A vous de vous en débarrasser le plus vite possible!



OUAAAAH! Ah que c'est Johnny et Ouglet's qui se baladent on Harley. Ah que cacaos les gars! Ah que vous vous le donnez comme des bêtes! Ah que vous roulez vite! Ah que Ouglet's il essaye de s'imiter, mais qu'il y arrive pas. Ah que sacré Ouglet's!

Enfin, un peu de repos bien mérité. J'espère que ma tournée n'aura pas été trop minable". Non, Ouglet's, ne t'inquiète surtout pas; tu as juste défoncé toutes les pelouses, cassé toutes les vitres, écrasé toutes les vieilles, et surtout, tu n'as livré aucun journal. A part ça, tout va bien, mon cher Ouglet's!

Lorsque vous serez en rade de matière première -ou bien en chômage technique momentané- vous pourrez, en ramassant ces beaux paquets-cadeaux, vous reofficer en journaux. Ce qui est bien la moindre des choses lorsqu'on livre! Mais, à vrai dire, je ne comprends pas très bien pourquoi des paquets-cadeaux? Bah, certainement une idée de ce génie qu'est Ouglet's!



Au voleur! Au voleur!... Ce n'est pas la peine de crier, personne ne vous entend.

Il n'y a que vous pour essayer de l'arrêter. Un bon journal bien dur et bien ajusté fera sûrement l'affaire. Et vous pourrez certainement, grâce à cette mémorable arrestation, avoir les lauzenges de canard de la ville!



Après ses multiples sorties sur de multiples consoles, portables ou non, Paperboy fait un atterrissage presque forcé sur la Megadrive. Et l'on peut dire que ça ne s'est pas trop mal passé. Avec des graphismes assez sobres -pour un jeu comme celui-là, c'est presque normal- des musiques entraînantes et une maniabilité un petit peu supérieure à celle de la Super Famicom, je dois que nous sommes en présence d'un bon soft. Sans pour autant sombrer dans le sublime, vous passerez certainement quelques bons moments, et de plus, grâce aux niveaux de difficultés, vous pourrez tester vos réflexes et votre flair pour essayer de glaner ce mince morceau de papier dans les minuscules boîtes. Pour ceux qui n'ont jamais essayé, c'est le moment ou jamais!

TRAZOM



Autant être clair et précis d'entrée, Paperboy n'a jamais été un titre qui m'a éclaté. Et j'ajouterais

même, pour être complètement honnête avec ma conscience, que j'ai toujours trouvé Paperboy sans aucun intérêt. Effectivement, lorsqu'on entre un peu plus dans les détails, lorsqu'on commence à observer, à analyser le scrolling, on se rend vite compte que Tengen ne nous a pas pris pour des enfants de cœur. L'animation est bonne, les graphismes sont bons et la maniabilité (qui a toujours été le point critique de ce jeu), est même supérieure à ce que j'en attendais, dont aucun reproche ne peut être fait quant à la réalisation de ce titre. Toutefois, il est indéniable que si, pendant les premières minutes, on est assez intéressé par cette production assez originale, on en est très vite complètement dégoûté et on le laisse carrément tomber. Je vous l'avais dit, Paperboy est un titre que je n'ai jamais apprécié.

J'm DESTROY

EDITEUR : TENGEN
MACHINE : MEGADRIVE AMERICAINE
GENRE : ACTION
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 5

GRAPHISMES : 13
SON : 14
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 14

60%

MEGADRIVE

STEEL EMPIRE

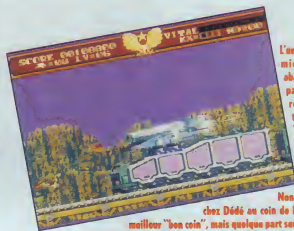
TOUT VA DE PIRE EN PIRE DANS L'EMPIRE !

Le monde vivait, comme d'habitude, dans la paix la plus totale. Mais bien sûr, les méchants s'enuyaient mortellement, alors, ça ne pouvait sérieusement pas durer éternellement. Voilà donc un infâme-pas-beau du nom de Sauron, pas celui de Tolkien, mais un autre tout aussi méchant et tout aussi laid, vivant dans un monde où la technologie est particulièrement avancée, qui invente une arme terrible. Cette arme, c'est la grosse Bertha mais en quinze fois plus puissant, c'est-à-dire qu'il s'agit là d'un canon d'une puissance colossale. Et que fait-on avec un canon? On tire des obus, bonne réponse! Sur sa petite planète, voilà donc Sauron, au milieu de sa forteresse où s'affairent mille et un gardes, prêts à détruire votre planète, celle où l'on vit dans la paix la plus totale. Il ne manquait plus, pour que le tableau soit complet, qu'un as de l'air, prêt à risquer sa vie, pour ne pas voir sa planète réduite en une purée aussi infâme qu'informe. Bref, seul dans votre coucou ou votre dirigeable motorisé, partez sillonner les airs et détruisez ce canon qui menace toute une population, la vôtre!

Voici le premier des deux bolides aériens mis à votre disposition. Son point fort, la rapidité. Moins résistant que le second, il vous rendra service à plusieurs reprises. D'une manière générale, préférez-le à l'autre, vous ne serez pas déçu.



Plus encombrant et plus lent, ce vaisseau pourra vous séduire par son extrême résistance. Ne vous laissez pas avoir, il est plus que quelconque et assez peu maniable. Dans certains endroits, autre autres, lorsqu'il faut se glisser dans la faille faite à coups de laser, à d'énormes vaisseaux, il sera plus qu'indélicat à manier. Un cauchemar pour tous ceux qui aiment bouger vite et bien.



L'un des tout premiers boss à abattre. Pour ne pas changer et rester dans la tradition du "patience et longueur de temps..." rapérez vite les bons coins.

Non, ce n'est pas chez Dédé au coin de la rue qu'est le meilleur "bon coin", mais quelque part sur cet écran, face à ce mastodonte d'acier trempé.

MEGADRIVE

CRUDE BUSTER

**NEW-YORK, 2030 :
UNE FOLLE AMBIANCE !**

Une nouvelle fois, grâce à un jeu Megadrive, nous voici en présence d'une date pour l'apocalypse nucléaire qui nous plongera dans le noir : 2010! Ainsi, à cette date, une série d'explosions va plonger notre monde dans le chaos le plus total. C'est plus précisément à New-York 20 ans plus tard que se situe notre histoire, une histoire de mecs! Les explosions thermonucléaires ayant détruit massivement la métropole américaine 20 ans plus tôt, celle-ci se voit, depuis, réduite à l'état de ville fantôme plongée dans l'anarchie. Le processus de restauration de la ville et de ses institutions sociales est cependant en bonne voie, lorsqu'une organisation criminelle tente de profiter de la situation pour ruiner et conquérir la cité. Cette bande dangereuse se nomme: Big Valley. Elle se compose de combattants souvent bien musclés et au comportement délibérément chaotique. Ceux-ci sont organisés en groupes contrôlant chacun un territoire de New-York et commandés par des boss monstrueux ayant subi des mutations génétiques pour le moins bizarroïdes! Le gouvernement a trouvé la solution radicale: vous! Vous êtes un gros punk balaise et plein d'énergie à dépenser. La solution pour vous est de taper sur du voyou: ça vous calme! Le nouveau job que vous propose le gouvernement est d'entrer dans les ruines de New-York afin de dé-



Quel est ce mystérieux "WHAM" tout droit tiré d'un comics qui cache notre héros? A chaque caramelle envoyé à un ennemi (de préférence au pleine poire), apparaît ce genre d'interjection: on a du "WHAM", du "BAMM", du "KRAK"! Cela donne un aspect cartoon au jeu.

busquer le clan Big Valley, neutraliser tous ses membres et zigouiller les meneurs! Le job est bien payé et vous êtes deux sur le coup; inutile d'hésiter plus longtemps, foncez! Two Crude Dudes est un jeu de baston qui peut se jouer à deux simultanément. La progression se fait dans un scrolling horizontal de décors de ruines, le truc effarant! Attention, vos ennemis ne sont pas des plus doux et armés pour certains d'armes autant bizarres qu'efficaces.



Il y a trois actions possibles pour votre personnage. Outre les classiques coups de poings (debout ou baissé) et les sauts (avec coups de pieds ou non), vous pouvez ramasser tout ce qui traîne afin de le balancer sur un ennemi. Quand je dis "tout ce qui traîne", je n'exagère pas: rochers, poubelles, poteaux de feux tricolores, carcasses de voitures ou encore ennemis eux-mêmes! La force surhumaine du héros lui permet aussi de briser des pons de murs qui gênent sa progression ou encore d'arracher des morceaux de tuyauterie afin de rooer de coups le premier pétéria qui passe!

130F
AU LIEU DE
180F!

LES MEILLEURS NINTENDO NEC LYNX NEO GEO
MARS 1993
joypad
LE MAG DES CONSOLES
L'AMBIANCE DU JEU
LES MEILLEURS
DE LAS VEGAS
TOUTE LA
SAGA
168715
MARIO 3
LES PLUS ASTUCES
DES MONDES
Barcode

En ce temps de misère de 1928, l'équilibre des forces est au plus mal.
Henry, puissant démoniste, a, avec l'aide de Restiana,
réussi à mettre au point un moyen lui permettant de faire revenir
le démon Ashtur sur la terre. Ce moyen est l'Empire state building
qui n'en est encore qu'à l'état d'échafaudage.
Et le pire, c'est qu'Henry a non seulement de puissants pouvoirs,
mais aussi Al Capone et la mafia de Chicago dans sa poche.
Tout semble donc jouer en sa faveur. Tout, ou presque...

JOYPAD ET WOLFTEAM PRODUCTIONS
PRÉSENTENT:

EL VIENTO

"LE MEGADOSSIER"

STARRING



ANNETTE



RESTIANA



HENRY



AL CAPONE

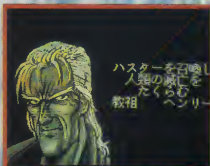


EARNEST EVANS



ZIGFRIED

ACTE 1 CHICAGO, VILLE DU CRIME



ハスターを石喰し
人狼の血を
たぐらむ
教祖

Henry, le prêtre qui a préparé la réincarnation d'Ashtur, a rejeté toute humanité de son corps et est dirigé par une force extérieure.

スターの魔力を
受け継ぐ少女
スティファニー



Restiana, 17 ans, la rivale d'Annette, possède le sang d'Ashtur à qui elle voue une grande admiration. Il l'a envoûtée et l'a persuadée de lui prêter sa force.

- Pourquoi cherches-tu à nous détruire, nous sommes du même sang!
- Tu pourrais avoir notre puissance!
- Parce que je suis aussi une humaine qui a un cœur!



同じハスター様の
血を引く仲間でしょう？

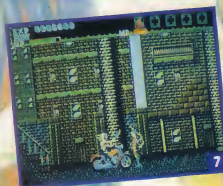
Annette, 17 ans, possède aussi le sang d'Ashtur, mais elle seule a le pouvoir de détruire ce démon. Il y a deux ans, elle l'avait mis hors d'état de nuire et son énergie s'est réveillée en elle. Voilà pourquoi sa réincarnation lui veut du mal. Une jeune fille qui vit au jour le jour.



5



6



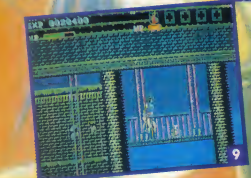
7



8



11



9

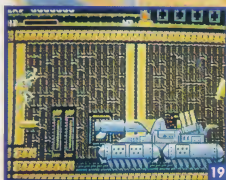
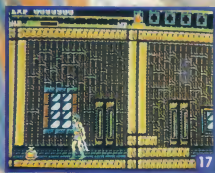
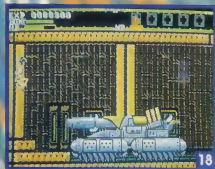


10



12

EL VIENTO



Elle savait que dans cette grande ville, elle devrait se méfier (photo 5). A peine eut-elle foulé le sol de Chicago que des hommes armés l'attaquèrent.

Elle n'eut qu'à se baisser et tirer ses boomerangs pour s'en débarrasser (photo 6), mais pour neutraliser les mercenaires à motos (photo 7), elle fut contrainte d'usur de sa magie (photo 8). Après avoir monté le premier escalier, elle eut la brillante idée de sauter vers la droite et d'y trouver une passerelle.

En suivant ce chemin aérien, elle arriva à un escalier de service où se trouvait une potion (photo 9). Plus loin, des hommes sortaient

de leurs fenêtres afin de lui lancer leurs meubles (photo 10). "Ces gens sont bien bêtes" pensa-t-elle, voyant qu'à court de meubles au bout de deux minutes, ils lui lançaient une potion (photo 11). Elle arriva enfin vers la zone immobilière et dut encore se battre contre les hommes à l'imper jaune (photos 12&13).

"Oh non!" pensa-t-elle échapper lorsqu'elle vit fondre sur elle quatre voitures remplies de mercenaires (photo 14). Elle ne dut son salut qu'à sa magie si efficace et à sa dextérité.

Après cette folle course, elle souhaitait se reposer un peu, quand elle aperçut cette porte (photo 15). "Elle mène forcément quelque part" pensa-t-elle.

En effet, elle se retrouva derrière l'immeuble d'Al Capone; elle n'alla pas directement à l'assaut, son instinct lui dictant d'explorer plutôt la partie basse de cet immeuble (photo 16).

Bien lui en prit, car derrière une porte se trouvait une potion (photo 17). Une voix grave et sèche lui fit oublier cette potion.

"Ha ha, voilà enfin, celle qui fait trembler Henry." Sortant

d'un mur qu'il fit voler en éclat, Al Capone et son tank apparurent (photo 18). Très vite, Annette repéra les rythmes de tirs du tank et sut quand sauter et quand frapper; mais elle fut surprise quand ce tank lui lança des missiles (photo 19) et comprit qu'elle devait sauter et tirer ceux-ci, puis retomber et lancer sa magie dans le tank. Puis le tank explosa (photo 20) laissant place à Al Capone et sa mitrailleuse lourde. Rien de bien compliqué.

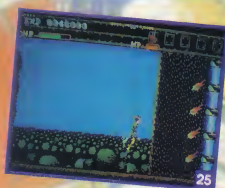
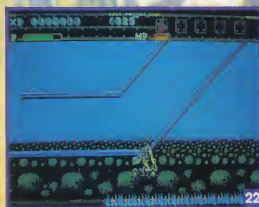
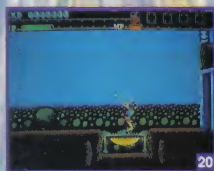
Le battre fut un jeu d'enfant.



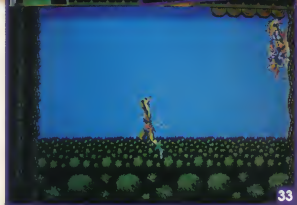
「アル・カポネ!!! あなたがハスター信者に手を貸しているのね!」

- Pourquoi te mettre entre nous, Annette, cette affaire ne te regarde pas.
- Parce que moi, au moins, j'ai un cœur!
- Allons, soyons sérieux, je t'offre de quoi vivre confortablement et tu m'oublieras...
- Crois-tu pouvoir acheter le destin de toute une ville, Al Capone!
- Prends-le comme tu veux, mais je te garantis qu'on se retrouvera!

ACTE 2: LE PARC D'ATTRACTION



EL VIENTO



Annette s'arrête un moment, surprise de voir qu'un tel lieu pouvait servir de refuge à Ashtur. Elle regarda autour d'elle et vit un vieux trampoline (photo 20). "Voilà quelque chose qui peut me servir"; elle bondit sur ce vieux objet pour passer la barrière qui lui barrait la route. Les premiers pièges de Restiana se déclenchèrent à son arrivée et les têtes de clowns, si accueillantes, se muèrent en semeurs de mort (photo 21).

Pour leur échapper, elle déchaina une fois encore cette magie qu'elle répugnait tant à utiliser.

Derrière une tête, elle trouva des cristaux dont les propriétés magiques renforçaient ses boomerangs. Plus loin, un sol hérissé de pointes lui empêcha toute progression. Fort heureusement, elle trouva (photo 22) un treuil qui lui permit de se hisser au-delà de ces pics. Grâce au pouvoir des cristaux, elle n'eut qu'à tirer et ses boomerangs allèrent d'eux-mêmes sur les plantes (photo 23), lui créant une passerelle malgré tout instable. Un gouffre profond

s'ouvrait au loin et elle aperçut un pont, mais à peine eut-elle posé un pied dessus qu'il commença à s'écrouler (photo 24).

Elle ne dut son salut qu'à sa grande vitesse. S'arrêtant pour souffler un peu, elle vit passer à côté d'elle une boule de feu. Elle leva la tête et découvrit (photo 25) que dans la pénombre se tenaient des têtes cracheuses. Immédiatement, elle sauta et les bombarde de sa magie. Très vite, l'obstacle disparut sous les coups répétés de la jeune fille. Derrière ces têtes, se tenait une réserve de bois qui s'écroulait sous le poids de ceux qui osaient marcher dessus.

Se laissant tomber, elle découvrit alors qu'un ouvrier avait dû oublier sa bouteille (photo 26), ce qui tombait à point car la pauvre était fourbue. Elle fut désespérée de voir un pont suspendu au-dessus des pics (photo 27); un seul faux-pas et c'était la fin. Elle se mit à courir aussi vite qu'elle le pouvait, mais le pont était long; elle allait tomber lorsqu'elle devina la fin du parcours et enchaina avec un saut sur un treuil et, une fois en l'air, décida d'aller explorer le côté gauche du réseau de câbles (photo 28). Elle fut bien inspirée, car elle aperçut un objet brillant sur une corniche. Elle reconnut aussitôt l'objet, il s'agissait d'un "wind blade" (photo 29) comme ceux qu'elle avait déjà. Sa joie fut de courte durée lorsqu'elle aperçut les passerelles en rotation.

Elle devait passer toutes ces passerelles (photo 30) en rythme, sans en rater une seule. Repérer le temps de rotation de chacune d'elles fut un jeu d'enfant et elle comprit comment passer. Une porte dans la roche. Elle sentait. Elle savait. Restiana était là, derrière. Sans une seconde d'hésitation, elle entra et vit alors (photo 31) sa rivale de toujours. Elle résolut de se laisser tomber en tirant dans les parois, afin de déboucher une potion ou deux et d'attendre que Restiana vienne d'elle-même. Celle-ci descendit et lui lança (photo 32) une énorme boule d'énergie. Annette sauta et vit que sa rivale s'était déplacée dans son dos. Elle se retourna afin de lui envoyer la magie du feu et sauta juste à temps au-dessus d'éclairs énergétiques que Restiana venait de libérer. Elle retomba au sol, se retourna et lui renvoya une boule de feu. Ce combat se répéta jusqu'à ce qu'un démon vienne la chercher. (photo 33)

- Tu es très forte Annette, vraiment.
- Comment connais-tu mon prénom?
- Pauvre sotte, nous sommes du même sang! Viens avec moi, mon maître m'offre beaucoup de puissance si je lui obéis, ça ne t'intéresse pas?
- C'est faux! Il ne fait que t'utiliser à des fins personnelles. Ne vois-tu pas qu'il te berne?



「ハスター様は私が召喚してみせる
言女に邪魔はさせないわ!」



「...うそをついても無駄よ! 私は
ハスター様の無限の力を取り込むこ
とができるの!!!」

ACTE 3: LA CAVE DU BAR



EL VIENTO



44



46



48



50



51



45



49



47



52

"Pouah, mais ça empest l'alcool!", cria Annette sans penser aux shires d'Henry qui s'y trouvaient. Elle fut aussitôt repérée, mais trouva un échappatoire (photo 34). Elle grimpa sur des tonneaux, sauta sur la lampe au-dessus (photo 35) et de cette lampe atteignit une poutre (photo 36) qui lui permit de passer sans difficulté. Elle se crut hors de danger et s'approcha d'un tas de tonneaux d'où sortit un pirate minuscule. Un simple robot qui explosa au contact des boomerangs d'Annette.

En continuant dans ce bar, elle découvrit bientôt des tonneaux aux étonnantes propriétés (photo 38), car une fois heurtés par ses projectiles, ils devaient exploser (photo 39). Puis atteignant un cul-de-sac, elle se préparait à faire demi-tour quand le plancher s'effondra (photo 40). L'endroit où elle se tenait était sombre et la paume de ce lieu lui faisait regretter le bar de tout à l'heure. A sa droite, se trouvaient des diamants qu'elle prit aussitôt (photo 41). Cet air renfermé avait au moins un avantage: elle pouvait respirer n'importe quel courant d'air. Ce qu'elle fit (photo 42). En levant la tête, elle découvrit un passage qui lui permit d'éviter les différentes créatures de cet inhospitalier égout.

Plus loin, le passage s'arrêta et elle fut obligée de descendre. A un endroit, elle fut bloquée et ne dut son salut qu'à ses boomerangs magiquement liés avec les émeraudes (photo 43). Continuant son périple odorant, Annette se trouva, à un moment, coincée dans un réseau de pipe-lines.

Des rats, en masses, commencèrent à tomber du plafond (photo 44); comprenant le piège, elle se mit à courir en tirant droit devant elle, puis se reposa un peu de ses émotions et regarda, pensive, le mur qui lui barrait la route. Elle comprit alors que les poissons qui surgissaient de l'eau (photo 45) seraient son salut. Elle prit son élan, sauta et rebondit sur le dos du poisson géant. Elle continua et dans le mur, découvrit une faille; derrière, se trouvait une caverne qui descendait dans les entrailles de la terre (photo 46).

Dans cette caverne, elle fut très surprise de voir des êtres primitifs ainsi que des vers géants. Ces monstres ne lui posèrent aucun problème (photo 47). Elle poursuivait son ascension et observa qu'à certains endroits, la roche était inhabituellement friable. Elle découvrit même un plancher entièrement fait de (photo 48) cette matière. Sous ce plancher se trouvait une potion.

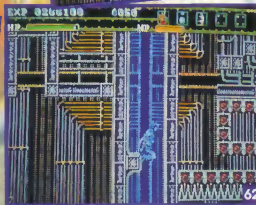
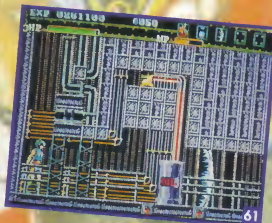
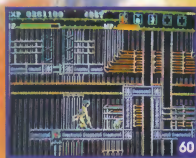
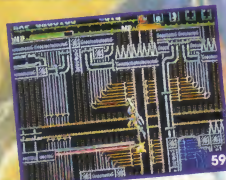
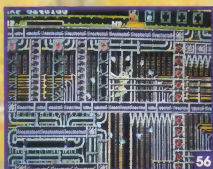
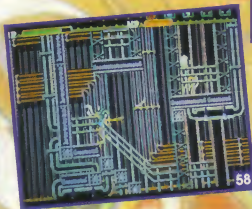
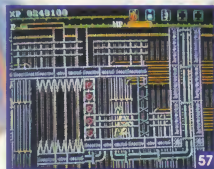
Elle descendit encore plus bas et arriva dans un lieu bizarre où les parois étaient tapissées de blanc. Elle n'eut pas le temps de s'extasier devant ce spectacle étrange, car 2 serpents géants (photo 49) surgirent de l'eau. Elle ne pouvait progresser, un mur de flammes lui barrait le passage. La seule solution était de tuer ces serpents, ce qu'elle fit en se plaçant à un endroit où elle ne se pouvait être atteinte (photo 49) et en lançant sa magie. Les serpents détruits, elle se sentit investie d'un pouvoir nouveau.

Elle maîtrisait maintenant le pouvoir de l'eau. Elle s'en servit pour se débarrasser des murs de flammes (photo 50) et vit, derrière un mur de flammes, la plus effrayable des créatures. Une amibe géante se tenait devant elle (photo 51). Très vite, elle se mit à lancer la magie de l'eau qui traversa l'amibe de part en part (photo 52) lui causant de grands dommages. Annette se contenta d'éviter les différents tirs de l'amibe. Lorsque seul le cerveau de l'amibe resta en vie, elle se servit du pouvoir du feu afin de se creuser un passage dans la masse et frapper le cerveau, directement.

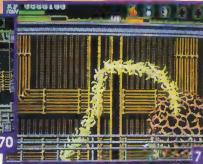
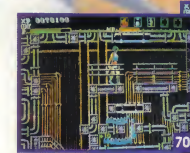
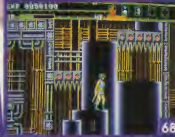
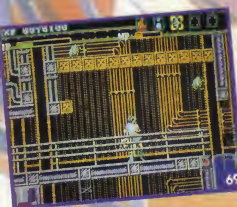
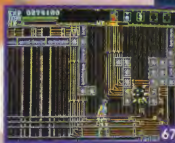
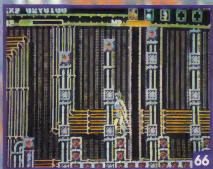
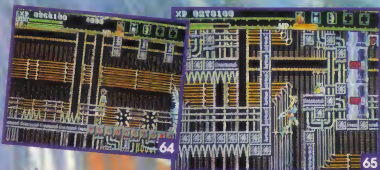
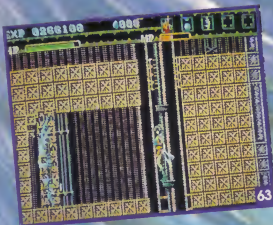
- Cette chienne d'Annette va compromettre nos plans!
- Laisse, je vais m'en occuper une bonne fois pour toutes et cette fois, elle tombera.
- Tu veux rire? Je t'ai vu à l'oeuvre, tu n'as pas envie de la combattre, elle te fait peur!
- Oserais-tu insinuer que...
- Je ne dis rien, mais je crois ce que je vois, et tu as intérêt à ne pas la rater cette fois!



ACTE 4: LE PORT DE CHICAGO



EL VIENTO



Il faisait beau sur le port de Chicago, le soleil réchauffait légèrement la peau blanche d'Annette. Oh, bien sûr, l'envie de se reposer au soleil ne lui déplaisait pas, mais elle avait d'autres priorités. Elle siffla son dauphin (photo 53) qui accourut immédiatement afin de la mener sur le paquebot de Capone. L'eau fouettait son visage et elle n'eut que le temps de sauter, au moment où elle vit des bombes s'abattre sur elle (photo 54). Les hommes de Capone, munis de deltaplanes tentaient de la bombarder. Elle se ressaisit et sauta du dos de son dauphin afin de les descendre. Puis vinrent les pieuvres géantes (photo 55) qui tentèrent de la saisir, mais Annette ne se laissa pas faire et, se servant de sa magie, détruisit les pieuvres. Arrivée en vue du paquebot, son dauphin l'abandonna, la laissant seule une fois de plus. Capone était bon joueur (photo 56) car Annette trouva dans ce bateau la 3ème magie, le wind cutter. Au bout de quelques minutes, elle se perdit dans ce paquebot rempli de pièges, tels les murs qui se détruisent au premier impact (photo 57). Furtivement, une silhouette passa et Annette la suivit sans vraiment distinguer la personne. Mais quand elle vit que cette créature (photo 58) n'était qu'un œil sur tentacules, elle laissa échapper un cri d'horreur et détruisit la créature avec un certain dégoût. Elle avança tranquillement jusqu'à ce que le passage lui soit interdit par une bien étrange barrière. Celle-ci se détruisit quand Annette tira dedans (photo 59) et elle dut courir le long de cette machine qui se désagrégeait au fur et à mesure du temps. Au sol, elle aperçut un objet qui ne lui permettait plus de douter du mysticisme de ce lieu. A ses pieds, en effet, se trouvait une perle de puissance (photo 60) qui augmentait toutes ses caractéristiques naturelles. Là, la route était barrée par un bidon d'essence (photo 61) posé en travers. Elle envoya un wind cutter dans la mèche du bidon et celui-ci explosa, lui libérant le passage. Plus rien ne semblait arrêter sa course quand subitement, (photo 62) elle se heurta à une masse bleue semi-solide qui la fit monter à sa surface. Sortie de cette gluante masse, Annette se retrouva dans le quartier où l'on entasse les caisses. Elle sentait bien que quelque chose était derrière ces caisses. Elle se concentra et détruisit la majorité des caisses (photo 63) qui contenaient 3 potions. Un autre piège l'attendait : derrière ce mur destructible se trouvait une mèche prévue pour faire tomber une série de mines (photo 64). Elle tira et se mit aussitôt à courir afin de passer en-dessous des mines. Courant droit devant elle, elle ne vit pas un trou. Dans sa chute, elle se dirigea vers la droite (photo 65) afin de saisir une potion sur une corniche. Des pièges de plus en plus vicieux commencèrent à se manifester et Annette regretta d'avoir sous-estimé le roi de la pierre. Le passage par le haut était très ardu (photo 66) et l'on avait de grandes chances de tomber et de se retrouver dans un passage sans issue et rempli de pieux. Annette dut ensuite faire preuve de calme et de sang-froid (photo 67). Il s'agissait de détruire les briques brèves pour pouvoir passer sans que la mine tombe. L'escalade des chandeliers (photo 68) fut aussi un épisode périlleux de cette croisière forcée, et pour ne pas passer de l'autre côté du chemin, elle dut rattrapper ses sauts au centimètre près. Mais l'espoir n'abandonna pas le cœur de la jeune fille lorsqu'elle eut en sa possession (photo 69) 2 nouvelles perles de puissance. Deux autres l'attendaient plus loin, mais malheureusement inaccessibles pour la jeune fille. La seule solution fut donc d'envoyer la magie de l'eau (photo 70) pour aller les chercher à sa place. Reput de puissance, elle put aller affronter le noyau mystique de la centrale du bateau (photo 71). Elle n'en fit qu'une bouchée, le bombardant de sa magie, puis courant jusqu'au bout de la pièce, là où il ne pouvait l'atteindre.



「カボネさん！ いいかげんにハスター教団とは手を切って！」

- Arrête les activités immédiatement, Capone!
- Arrête plutôt de nous mettre des bâtons dans les roues, il va t'arriver des ennuis.
- Réfléchis un peu! Tu es un homme d'arme, que vous importe, à toi et à la mafia, le contrôle de la magie. Henry se sert de toi contre de l'argent!

LE GRAND CANYON



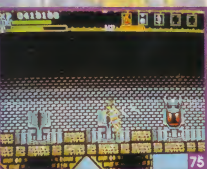
72



73



74



75



76



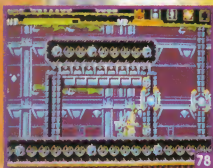
77



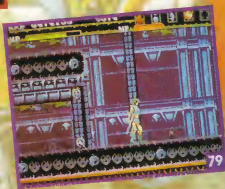
「突然カボネから連絡があって、ハスター教団の奴らが何かもくろんでいると聞いて慌てて来たんだ」

- Earnest, cela faisait longtemps qu'on ne s'était vus
- Ne perd pas de temps, va à l'usine où se trouve Ziegfried, de mon côté je m'occupe d'Al Capone.
- Tu es sûr que tout va bien?
- Mais oui, va maintenant."

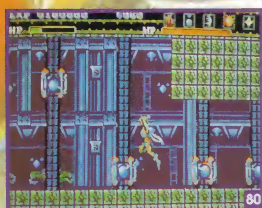
L'USINE DE ZIEGFRIED



78



79



80

EL VIENTO



- Oh, Annette, je vois que tu sais ménager les entrées.

- Désolée d'avoir tout détruit, mais il fallait absolument que je vous parle d'Ashlur...

「ジークフリード.....さん？」

- Il faut que tu saches, Restiana a été manipulée par Henry, elle ne sait pas ce qu'elle fait. Le but d'Henry est de faire renaitre Ashlur au sommet de l'Empire State Building. Jamais Henry ne devra y arriver ! Il faut que tu l'arrêtes avant qu'il ne soit trop tard, il est déjà dans un avion pour New York.



「そう、ヘンリーは強大な力を与えるといっしてレスティアーナをだまそう。ハスター召喚のいけにえに使おうとしているのです！」

L'AVION D'HENRY



82



83



81



84

Le temple des démons n'est pas des plus accueillants, semblait dire le visage fatigué de la jeune aventurière. Dès ses premiers pas dans le château, les statues prirent vie (photo 72) et l'assaillirent. Elle mit rapidement fin à leur vie et pensa que si tous les adversaires étaient de ce niveau, la traversée de ce château serait une partie de plaisir. Elle déchantait vite lorsqu'elle vit un dragon d'airain dans la cour du château. Elle dut le viser plusieurs fois à la tête avant qu'il ne tombe. Puis, dans les sombres galeries du château, elle découvrit d'étranges statues dont la bouche crachait de petits diables (photo 74) qui s'accrochaient à Annette pour lui pomper sa vie. Se débarrasser de ces pestes ne fut pas une mince affaire et l'on comprend facilement le désespoir d'Annette (photo 75) quand elle aperçut une nouvelle galerie de ces horreurs.

Derrière ses statues se trouvait la quatrième magie. Elle descendit dans la cour du château où l'attendaient 3 dragons d'airain (photo 76). Curieuse d'essayer sa nouvelle aptitude à la magie, Annette les réduisit en cendres. A sa surprise, ce n'était pas les derniers monstres de ce château et elle fut confrontée à un monstre d'eau (photo 77) qui envoyait des bulles pour capturer ses boomerangs. Elle comprit que sa seule chance résidait dans la magie du Wind cutter qui détruisait tout sur son passage, lui permettant de frapper le monstre derrière sa barrière de bulles.

Arrivée à l'usine, elle aperçut des tourelles de surveillance (photo 78). Immédiatement, la powerball d'Annette partit nettoyer l'usine de ces importuns. Mais un autre danger la guettait (photo 79) : sur les tapis roulants qu'elle empruntait, de nombreux débris de voitures gênaient sa progression. Son seul espoir était de sauter au rythme avec les divers débris. Puis elle se trouva face à une boule rouge, c'était son dernier sort de magie : le homing (photo 80). Ensuite elle rencontra un démon gardien, une sorte d'abeille (photo 81) qui lui proposa une épreuve : elle devait deviner dans quelle caisse il s'était réfugié et tirer dans la bonne, sinon elle recevait une pluie de projectiles.

Transportée par les forces du vent, Annette arriva bientôt sur l'avion d'Henry (photo 82), où elle dut affronter des tourelles armées de mitrailleuses. Le nombre de ces tourelles était tel qu'elle dut employer la magie du Homing pour pouvoir avancer sans encombre.

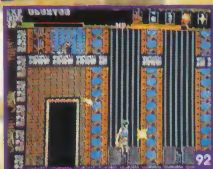
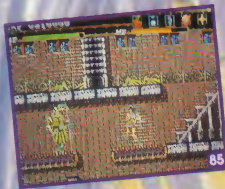
Explosant une à une, les tourelles (photo 83) lui libérèrent le passage vers Henry. Elle découvrit avec horreur qu'Henry n'était qu'un corps inerte dirigé par un super-computer

(photo 84). Hostile à l'entrée d'Annette, il lui lança des éclairs d'énergie, mais subit dans sa rage de déconnecter les montecharges. Annette profita de cette erreur pour accéder à son générateur et le frapper à l'aide du homing.

- C'était donc toi, Henry! Un corps manipulé par un cerveau artificiel.
- Haha, je dois reconnaître que tu es très forte, Annette, mais je n'étais qu'un leurre. Tandis que tu essayais de m'arrêter, Restiana s'est mise en route vers l'Empire State Building, et est, en ce moment même, en train d'effectuer sa mutation.
- Quelle mutation?
- Ashlur s'est réincarné en elle, elle va bientôt ne plus exister du tout.
- Je ne te laisserai jamais faire ça!
- Haha, si tu veux mourir, va donc à l'E.S.B.



L'EMPIRE STATE BUILDING





EL VIENTO

Arrivée dans le building, elle fut aussitôt assaillie par des dizaines de petits démons, qui, une fois accrochés à elle ne la lâchèrent plus. Une seule solution, concentrer une magie avant d'essayer de progresser. Le premier véritable démon se manifesta (photo 85), et Annette dut esquiver sa lance à plusieurs reprises avant de pouvoir l'attaquer. Elle descendit et vit une salle, apparemment formée (photo 86). Il suffisait de baisser un levier afin de faire basculer le mur, ce qui la conduisit à une seconde salle (photo 87) où le mur ne descendait aussi qu'après avoir activé le levier. Elle passa une porte et se trouva dans une autre aile du building. Vers la gauche, elle trouva un ascenseur (photo 88) qui la mena à un étage où grouillaient les démons. À la droite de cet étage se trouvait (photo 89) un levier qui

permettait l'accès à l'étage supérieur, elle dut ensuite reprendre l'ascenseur (photo 90) afin d'accéder à une autre porte. Elle arriva dans un complexe de leviers (photo 91) où elle dut les activer dans l'ordre, avant de retourner au premier afin de le remettre dans sa position initiale. Elle arriva à une troisième porte, pour se retrouver (photo 92) dans un labyrinthe d'ascenseurs. Possédant un grand sens de l'orientation, elle sentit tout de suite (photo 93) que l'ascenseur de gauche mènerait à une potée de vie. L'ascenseur de droite menait

au sommet du Building où elle rencontra (photo 94) Restiana, qui n'était autre que sa sœur. Elle avait perdu toute trace d'humanité et touchant le sol (photo 95), elle se métamorphosa en Ashur. L'arme de prédilection d'Annette étant le vent (photo 96), elle se servit du Wind cutter pour venir à bout de ce monstre.



STAFF:

Realised by: Greg - Director of Photography: Ilan
Assistant Photography: Morgan - Translator: Ho Utsumya
Trucs designer: William - Art director: Linus inc.
Jappad MCMXXXXII

THE END

Annette a fait fuir Ashur, mais à quel prix? Pour sauver la Terre, elle fut forcée de fuir sa sœur.

"Vivez en paix, vous voilà réunis, frère et sœur du vent. Mais n'oubliez jamais, ne vous laissez jamais corrompre par le pouvoir que pourra vous proposer Ashur..."

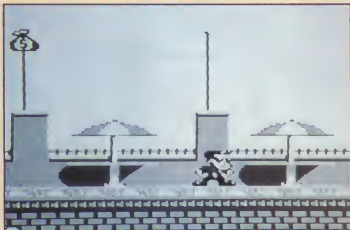
GAME BOY



**C'EST LE PLUS
BEAU DES
VOLEURS, OUI
MAIS C'EST UN
GENTLEMAN !**

Son surnom est le Faucon (hawk), sa spécialité : le cambriolage. Jadis, il excellait dans l'art d'infiltrer avec une discrétion de félin les riches demeures. Aujourd'hui, il prend sa retraite car il roule sur l'or et ne veut plus prendre trop de risques. Parallèlement, un couple de milliardaires décide de trouver un cambrioleur digne de ce nom et capable de dérober pour eux les trois pièces manquantes de leur collection Léonard De Vinci. Leur but n'est, en fait, pas artistique mais plutôt mercantile : ils veulent connaître le secret de la transformation d'un métal en or. On leur conseille ce bon vieux Eddie, le faucon de l'Hudson, et le couple qui possède des liens avec la mafia décide de lui forcer la main. En effet, Hudson Hawk ne veut plus entendre parler de son ancien métier. Le problème est que lorsque ce dernier découvre que le couple a fait enlever son meilleur ami, il se voit dans l'obligation de rempiler. Il va lui falloir traverser quelques lieux autant connus que protégés et s'infiltrer à l'intérieur. Il devra alors déjouer des pièges machiavéliques et éviter d'enclencher les alarmes. Un jeu de plates-formes et de déduction qui vous fera visiter le musée du Vatican, percer des coffres, récolter des sacs de fric (ça rapporte des points) et rebondir joyeusement sur des parasols, si, si !

On rebondit allègrement de canapés en fauteuils, un vrai régal !



Notre cambrioleur de génie débute son aventure ici et aperçoit de suite un sac rempli de tounes perché tout en haut à gauche. Comment faire pour l'atteindre ? Simple : il suffit de rebondir sur les parasols.



De nombreuses fois, vous serez obligé de vous agripper à un filin.

En général, vous surplombez alors, soit un précipice ou encore des désintegrateurs haute-tension. De toutes façons, il ne faudra pas lâcher prise !

Vous pouvez sauter pour attraper un sac de fric ; en retombant, vous vous raccrocherez automatiquement au filin : pas de lézards !

GAME BOY

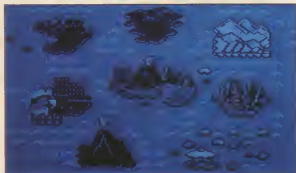
JERRY ÉTAIT POURTANT BIEN SUR SON ÎLE !

L'île de l'aventure porte bien son nom. Ou plutôt, elles portent bien leur nom. En effet, il y en a huit situées dans la même région maritime. Elles ont chacune leur climat, leurs reliefs, leur géographie. Mais elles ont toutes un point commun: celui d'être profondément inhospitalières en ce qui concerne un certain Jerry. Jerry est un mec cool, un Robinson dont la philosophie est de glaner les doigts de pieds en éventail au soleil! Il ne gâche pas tout seul l'animé! Il coule des jours paisibles sur son île avec sa dulcinée, une créature de rêve. Malheureusement, la belle enfant se voit un beau jour enlevée par des pirates. Jerry doit voler à son secours. Il faudra fouiller les huit îles de fond en comble en n'oubliant pas de trouver à chaque fois les bouteilles de ravitaillement. En effet, Jerry est légèrement gros! quand il court, fait du skate ou monte à dos de dinosaure, il perd des calories vitales à vitesse grand V. Si son énergie tombe à 0, il meurt. Il en va de même lorsqu'il se fait toucher par un ennemi. Un jeu de plates-formes à scrolling multidirectionnel (le plus souvent horizontal) dans le plus pur style Wonderboy.

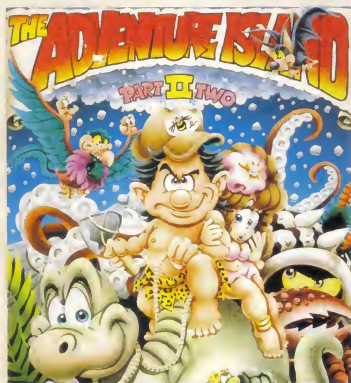
Jerry en tenue de combat (slip de bain et mouchoir blanc sur la tête pour les insulations!) vogue sur son radeau vers l'aventure!

Huit îles l'attendent avec des dizaines et des dizaines de sous-niveaux.

Cherchez bien les niveaux secrets, comme celui-ci placé au cœur des nuages. Vous y accédez par un petit nuage ascenseur qui apparaît près du sol. Il vous suffit de sauter de ressort en ressort et d'attraper les fruits-bonbons.



Méfiez-vous! Pour une fois, l'escargot, animal d'habitude très paisible, paraît menaçant. Heureusement, vous possédez une monture qui crache des étoiles de la mort! Celles-ci sont bien plus efficaces que votre petite hache du départ.



Étant complètement dosé des jeux de plates-formes, la cause est entendue: Adventure Island 2 est une

merveille! Mais soyons objectif tout de même. Bénéficiant du style Wonderboy, l'aspect aventure en moins, le jeu ne mise pas sur un graphisme délaçant (comme on en voit en ce moment sur Game Boy). Il est vrai qu'il paraît quelquefois un peu aride. Mais ne vous inquiétez pas, la grande variété des niveaux et la jouabilité exemplaire font vite oublier cela. Quelques écrans cachés pleins de bonus sont à découvrir au cours du jeu. Le système de gestion des items et armes transportées est bien sympa. Un jeu super prenant, bête dans le principe (j'avance, je saute, je prends le fruit, etc...) mais super prenant!

OLIVIER

ÉDITEUR : HUDSON SOFT
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON

GRAPHISME : 17
ANIMATION : 17
SON : 18
MANIABILITÉ : 16

90%

GAME BOY



VEZ-TOUS VOIR BUNNY, BUNNY ET TOUS SES AMIS !

Vous savez que dernièrement, les cartoons de la Warner mettant en scène les Bugs Bunny et autres Daffy Duck, ont subi un ravalement de façade. Le but était de créer de nouveaux personnages tout en gardant le même esprit que les dessins animés originaux. Le seul moyen trouvé fut de mettre en scène les enfants des héros des toons: Bugs Bunny Junior, Daffy Junior et Porky Junior, pour ne citer qu'eux (on les appelle les Tiny Toons). Konami a eu, à son tour, la brillante idée de créer un jeu basé sur ces jeunes et fougueux personnages. Le résultat est un jeu de plates-formes vous permettant de faire évoluer dans plusieurs milieux (forêts, maisons, souterrains, etc...) trois des personnages les plus connus des Tiny Toons cités plus haut. Un système vous permet d'interchanger les trois personnages durant le jeu. Chacun possède ses propres munitions mais les points de vie sont en commun. Ils ont aussi chacun leur façon de se débarrasser d'un ennemi: Porky Junior balance des pastèques alors que Bunny Junior envoie des carottes partout! Vous récoltez des diamants et devez aller le plus loin possible.

Quel que soit le personnage, vous possédez trois coeurs au départ et chaque point de vie perdu (un coeur) l'est pour les trois. Par contre, lorsque vous brisez des coffres d'or tombent des munitions (pastèques pour Porky Jr, carottes pour Bunny Jr, pissenlits pour Daffy Jr), elles vont directement dans le sac à provisions de l'intéressé, même s'il ne joue pas à ce moment.



C'est Daffy duck Jr aux commandes.

Il a plusieurs choix possibles ici: continuer tout droit, sauter sur les coffres, prendre les diamants ou encore plonger dans le tronc. Il faut savoir que certains tronc emmènent le personnage dans un petit jeu-bonus de réflexes qui vous permettra de vous renflouer en effectuant des paris.

Vous pouvez sauter dans les troncs qui se trouvent sur votre chemin. Vous tomberez dans des galeries souterraines pleines de bonus et d'items comme ce coeur. Méfiez-vous cependant des crabes! Vous distinguez un diamant à gauche. Il faut en ramasser le plus possible pour des vies supplémentaires.



Bien qu'il s'agisse d'un dessin animé pour les jeunes, ce jeu n'est absolument pas destiné à ces derniers.

Tout le monde peut y jouer et doit y jouer! C'est une merveille de jouabilité et de confort des commandes. L'animation des personnages est sublime, hyper fluide et bigrement réaliste. Le scrolling est parfait, tout comme la bande sonore. On est vite dans l'ambiance cartoons, super! Comme il s'agit d'un jeu de plates-formes, vaste et bien réussi techniquement, je ne peux que vous conseiller de vous le procurer sous peine! Ça sent le Mario à plein nez une fois de plus, tant mieux!

OLIVIER

EDITEUR : KONAMI
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : INFINIS + PASSWORD

GRAPHISME : 18
ANIMATION : 18
SON : 18
MANIABILITE : 18

93%

GAME BOY

BIOMAN N'A QU'À BIEN SE TENIR, ULTRAMAN DÉBARQUE!

ULTRAMAN



Vous avez tous vu, au moins une fois dans votre vie, un des milliards de feuilletons japonais de série Z avec effets spéciaux débiles. Ils mettent en scène des super-héros super-ringards dont le premier était Spectreman. Depuis, un des plus populaires de ces héros fut Ultraman, l'homme-

mouche en babygro rouge et gris! Aujourd'hui, après une version Famicom pas toute neuve, Ultraman est converti sur Game Boy. La Terre est aux mains d'ignobles monstres à la Godzilla

qui écrasent tout sur leur passage. Alors vous, Ultraman, vous quittez votre nébuleuse lointaine pour venir au secours des petits humains. Vous allez rencontrer une série de plusieurs monstres, chacun dans un combat face à face. Il faudra reculer afin de reprendre de l'énergie, étudier les techniques de l'adversaire et utiliser ses super-pouvoirs aux bons moments.

EDITEUR : INTERBEC
GENRE : BEAT-THÉM-UP
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 10
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

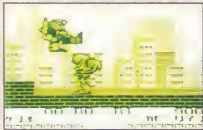
GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 14
MANIABILITÉ : 10
SON : 14
GLOBAL : 60 %

STARLION

Après les jouets en plastique à l'image de célèbres Transformers, voici les jeux vidéos consacrés à ces robots géants, adaptables et transformables. Ce nouveau concept de héros de dessins animés japonais a fait maintenant ses preuves. On avait déjà eu sur Game Boy quelques exemples comme Burai Fighter. Cette cartouche qui vous propose de jouer le rôle d'un héros, Starlion, Transformer de son état et pouvant pas-

ser du simple robot au lion en passant par l'aigle. Il pourra aussi tout combiner pour devenir un Transformer géant. Le jeu se déroule en scrolling horizontal et vous luttez, à chaque level, contre un ennemi de métal. Le but est de le rouer de coups en combi-

nant les transformations (possibles durant le combat). Toute l'astuce réside dans une juste combinaison de ces transformations. Vous pouvez même utiliser une épée à la Goldorak, le pied!



EDITEUR : TOMY
GENRE : BEAT-THÉM-UP
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 15
MANIABILITÉ : 12
SON : 15
GLOBAL : 70 %



On me dit Megaman, Spiderman, Batman et je dis d'accord! Mais alors avec Ultraman, ça com-

mence à faire réchauffé! D'autant que ce jeu semble aussi délavé que la série de laquelle il est tiré. Il ne s'est pas d'un bon jeu de plates-formes comme ses prédécesseurs mais d'un beat-thém-up merdique et sans aucun graphisme digne de ce nom. Le pire dans l'histoire, c'est qu'on a énormément de mal à manier le personnage; ensuite, on se fait éclater sans comprendre et lorsqu'on a enfin compris le truc, on se rend compte que les graphismes du décor ou du monstre en face sont à chier! Bref, un titre qui ne mérite même pas qu'on joue une fois avec. **OLIVIER**

LES TRANSFORMERS VONT TRANSFIGURER VOTRE GAME BOY



Je suis peut-être de parti pris en ce qui concerne les jeux de combats, mais il faut avouer qu'ils ne sont, en général, pas sublimes sur Game Boy. Il faut d'ailleurs différencier le beat-thém-up style Double Dragon du jeu de combat style Fist of the North Star (karaté) ou Boxing (boxe). Ici, on a des stages de combats singuliers à passer dans un environnement qui est celui des Transformers. Le résultat ludique est minable et on s'ennuie dès le premier combat. Les graphismes ne sont pas dégueulasses mais la maniabilité et la jouabilité se disputent l'osser de la pitié! On est aujourd'hui en droit d'attendre beaucoup mieux sur notre petite portable... **OLIVIER**

Salut les copains! Ici, c'est le responsable des pubs dans Joypad. Si j'interromps votre lecture aussi grossièrement, c'est pour vous prévenir que nous avons enfin notre serveur 3615, et qu'il est vachement chouette. C'est simple, il n'y a que des bons plans: il y pleut des cheat-codes et les astuces se ramassent à la pelle, les bons contacts se comptent par centaines, la Rédaction de Joypad répond à vos questions - toujours très poliment même quand les questions sont archiminables et qu'on a envie de rire bien fort -, vous pouvez vous échanger vos cartouches en établissant votre liste de jeux consultable par tous, on vous offre tellement de lots que le patron lui-même vient le week-end pour vous les envoyer avec ses petites mains, et quand vous vous perdez dans un jeu, c'est facile, il suffit de le dire, une équipe part de chez nous à moto pour vous apporter la solution complète en moins de 30 minutes montre en main, en écrasant les piétons et en semant des armées de policiers s'il le faut. Quand une de nos motos tombe en panne, notre Central est directement prévenu par liaison satellite et deux équipes de rechange sont immédiatement dépêchées, l'une par métro pour faire diversion, elle fait du bruit avec des cornes de brume et des guimbardes pour être sûre de se faire remarquer, tandis que l'autre est transportée par hélicoptère armé de missiles à guidage radio-électro-magnéto-infra-rouge, ceux-là mêmes qui seront utilisés cet été dans les banlieues chaudes si jamais elles osent ouvrir leur gueule. Bon, on se perd, là. Notre serveur est ouvert, les copains. Venez.

3615 JOYPAD

**ASTUCES
CHEAT-CODES
SOS
CONCOURS
CONTACTS
ECHANGES
DÉLIRES
RÉDACTION**



© Mario est une marque déposée par NINTENDO

Ouvert tous les jours de 10H à 13H et de 14H à 20H sauf le dimanche.

**SUPER
FAMICOM
AVEC ACTRAISER
2490^{FF}**

75, RUE DE LA ROQUETTE 75011 PARIS

TEL : 44 93 05 16

MICROGAME

METRO VOLTAIRE OU BASTILLE

Autre point de vente : LME Centre Commercial C+C RN19

94380 BONNEUIL s/MARNE

TEL : 43 77 41 13

7 jours / 7

LES CONSOLES

NINTENDO

SUPER NINTENDO

SUPER FAMICOM

JOE AND MAC

ZELDA III

FINAL FIGHT II (GUY)

SUPER MARIO BROS 4

CONTRA 4

SUPER ADVENTURE ISLAND

F1 EXHAUST HEAT

ROCKETEER

SUPER FORMATION SOCCER ETC...

MANETTES XE-1

ET JB KING

LES
JEUX

LES
JEUX

SEGA

MEGA-CD + Ernest Evans **3890F**

MEGADRIVE

MASTER SYSTEM 2

GAME GEAR

SONIC - DONALD DUCK

KID CAMELEON - TOKI

JAMES POND II - EA HOCKEY

JOHN MADDEN II

JOE MONTANA II

DESERT STRIKE

CRUDE BUSTER

SNK

NEO-GEO **2990F**

+ Magician Iori **3490F**

FATAL FURY - TOP PLAYER GOLF

FOOTBALL FRENZY - SENGOKU

BURNING FIGHT - SOCCER BRAWL

MUTANT NATION

LES
JEUX

LES
JEUX

GAME BOY

ROBOCOP II - TINY TOONS

SUPER ADVENTURE ISLAND II

MIKEY MOUSE II - ALTERED SPACE

SUPER CHINESE II - CYBER FORMULA

LES MICROS

LES JOYSTICKS
LES SOURIS
LES FOURNITURES

ET AUSSI
LES JEUX ATARI - AMIGA
AMSTRAD CPC - PC COMPATIBLES

INFO

DU 10 AVRIL AU 17 MAI 92

PROMOTION

MICRO

AMSTRAD 5086

carte VGA couleur

100 de Mo

WORKS 1000

4990^{FF}

* la console MEGADRIVE + SNK 1290F

* Avec la reprise de votre console (non portable)

la console MEGADRIVE + SNK 1090F

Opération organisée par
la société SEGA FRANCE

VENTE PAR CORRESPONDANCE Contactez nous...

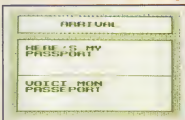
CARTES DE FIDELITE, après 10 achats 10% pendant 6 mois

GAME BOY

BERLITZ FRENCH TRANSLATOR

Attention, ne vous méprenez pas: il ne s'agit pas d'un jeu! Nous avons décidé de vous présenter ce traducteur français-anglais (et vice-versa) car il s'agit d'une cartouche Game Boy qui pourra vous être utile! Jugez plutôt: 12500 mots et 300 phrases usuelles cachées dans la mémoire d'une si petite cartouche! Vous choisissez le sens dans lequel vous voulez travailler (français-anglais ou le contraire) et sélectionnez une des 4 options possibles: words (mots), phrases, numbers (nombres) ou conversions. Si vous avez choisi l'option Words, une grille de l'alphabet (plus les lettres spéciales du type é, ê, ç, etc...) apparaît et vous écrivez le mot désiré à l'aide des curseurs. Une petite pression sur Start et hop!, vous avez la traduction du mot avec les synonymes. Par exemple, vous marquez "jeu" et la machine vous donne "game", "play" et "set", pratique! Vous pourrez aussi convertir des dollars canadiens ou US en francs français ou encore traduire des nombres (par exemple, vous tapez 666 et la machine vous donne six hundred sixty six). L'option la plus intéressante pour les routards vous donne 300 phrases pratiques et usuelles classées en 7 catégories comme les transports, les magasins, les politesses, etc...

Look, it's a bottle of milk! (regarde, c'est une bouteille de lait)



EDITEUR: INFO GENIUS SYSTEMS
GENRE: TRADUCTEUR
NOMBRE DE MOTS: 12500
TEXTE ET NOTICE: ANGLAIS

GRAPHISME: -
SON: 12
ANIMATION: -
INTERET: 17
GLOBAL: 75%



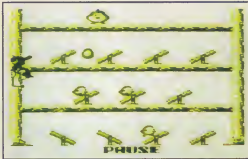
Saluons l'arrivée de ce genre de cartouche sur Game Boy. Cela peut toujours nous dépanner sachant qu'on se balade souvent avec la petite portable dans notre poche. Sachez que vous pourrez trouver dans le même style un traducteur anglais-espagnol (vachement utile!), un organisateur électronique et un guide de voyage. Revenons à notre traducteur anglais-français. Je heste un peu sceptique quant à l'utilité réelle de celui-ci. Par exemple, les mots "pygmée", "cacà" ou autres conjugaisons ne sont pas présents alors on se demande! En fait, cette cartouche est davantage destinée à départir les touristes qui renseignent un écrivain alphabète (comme moi).

OLIVIER

PITAN

QUI C'EST QUI PHILOSOPHE? C'EST LA POULE

Un drame de la nature se joue sur Game Boy: un chien tente désespérément d'avalé des petits poussins, gêné par une poule (mère des dits poussins) qui le bombarde avec des oeufs! Le genre de bon plan scénar pour un jeu! Au fait, d'où la poule sort-elle tous ces oeufs? Elle les pond ma bonne dame! C'est même rapidement l'industrie et notre pauvre volaille ne sait plus où donner de la tête. Seule votre dextérité à la déplacer au bon moment et à viser aux bons endroits pourra sauver sa progéniture. En effet, vous dirigez cette pauvre poule qui se trouve perchée à l'étage supérieur d'un échafaudage de quatre étages. Celle-ci ne peut aller que de gauche à droite en restant sur son étage. La deuxième action possible est la ponte d'oeufs, qui, en tombant sur des petites balançoires, aideront les poussins (coincés tout en bas) à atteindre le dernier étage. Lorsque c'est le cas, on passe au stage suivant. Si tous les poussins sont mangés par le clebs, vous avez perdu!



Ce jeu de réflexes amuse l'espace de quelques parties mais on se demande bien ce qui passe par la tête des éditeurs de sortir un tel petit budget au moment où des supers produits sortent sur Game Boy. Bien réalisé techniquement (ce qui n'est pas un exploit vu le genre de jeu) et musicalement rigolo, on ne peut décerner pas accorder des heures à cette histoire de volaille! A ne conseiller qu'aux collectionneurs!

OLIVIER

PITANEDITEUR: KANECO
GENRE: ACTION
DIFFICULTE: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1
CONTINU: INFINIS
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 5

GRAPHISME: 14
SON: 15
ANIMATION: 14
MANIABILITE: 14
GLOBAL: 65%

LYNX TOKI

Moi, j'aime les bananes, mais je préfère ma copine !

Toki est un grand singe velu qui marche sur ses pattes arrières. Traduisez: c'est une sorte de Yéti, un gorille humanoïde qui pense! Ce drôle de personnage, héros du jeu, était il y a quelques minutes un beau prince charmant en train de batifoler avec sa chère et tendre! Quand soudain, surgit de nulle part une énorme main qui lui arrache la jeune fille. Votre but est de parcourir les vastes niveaux du jeu, de les nettoyer de leur vermine pour enfin retrouver la femme de votre vie. Conversion fidèle du succès d'arcade, Toki propose des centaines d'écrans d'un jeu de plates-formes dans toute sa splendeur! Toki va traverser des forêts ou encore nager dans une eau pleine de poissons hostiles. Des boss de fins de niveaux attendent l'homme-singe pour rendre le challenge plus dur.



EDITEUR: ATARI
GENRE: ARCADE
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1
CONTINUE: 3
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1

GRAPHISME: 19
SON: 18
ANIMATION: 18
MANIABILITÉ: 16
GLOBAL: 94%



Voici un vrai jeu génial et réussi sur Lynx! On n'y croyait plus! La version proposée ici est identique à celle du café, quelques menus détails en moins. On retrouve cet esprit de couleurs vives et d'euphorie dans l'action. Toki est un jeu d'arcade terriblement prenant, à tel point qu'on ne peut s'empêcher de vouloir en prévoir la fin du jeu le plus rapidement possible. C'est le plaisir de jouer qui remonte, on rigole, on fonce sa Lynx dans les grands moments de suspense, on vit tout! Je ne sais pas si c'est la débilité de l'écran qui améliore la vision des graphismes, mais ces derniers peuvent être considérés comme les meilleurs décors de tous les jeux Lynx où les difficultés sont progressives et l'on ne rencontre de véritables dangers qu'à partir du niveau 9. Si vous ne vous procurez pas cette cartouche fissée, vous avez tort!

OLIVIER

SUPER SKWEEK

**UNE BOULE DE POILS
JAUNES POUR REVOIR
LA VIE EN ROSE !**

Ce jeu d'une très grande originalité est bien connu des possesseurs d'Amiga, puisqu'à sa sortie, il avait reçu un vif accueil de votre part. Je vous rappelle en gros ce qu'il faut réussir à réaliser dans ce soft. Vous incarnez non plus Skweek, mais Super Skweek, certainement un cousin germain qui a été commandité par le Roi des Skweeks afin qu'il reprenne tous les mondes de son Royaume en rose, car tout à été teinté de bleu par des forces maléfiques. Cette couleur bleue a, en effet le mérite, ou plutôt l'inconvénient - pour ses habitants - de les rendre d'une morosité et d'une humeur massacrantes. C'est pourquoi vous avez été envoyé par votre maître. Vous devrez "nettoyer" tous les mondes, en sachant bien que l'ennemi sera là pour vous tendre des pièges sournois. Vous éliminerez vos ennemis en leur tirant dessus, en sachant que vous récupérez parfois d'autres tirs plus vicieux (tirs boomerangs, plus rapides...), ainsi que des ustensiles très utiles que vous achèterez dans des magasins avec l'argent que vous aurez ramassé en cours de route. Bonne chance!



EDITEUR: ATARI
GENRE: ACTION/REFLEXION
DIFFICULTÉ: VARIABLE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
NOMBRE DE NIVEAUX: 250
CONTINUE: PASSWORD

GRAPHISMES: 17
ANIMATION: 16
MANIABILITÉ: 15
SON: 16
GLOBAL: 89%



Ce qui tranche avant tout dans ce jeu, c'est son originalité. C'est déjà un bon point. Et lorsque vous prenez connaissance des superbes effets de zooms à la présentation du jeu, pour choisir votre monde, vous serez conquis. Même si mener Skweek au bout de son périple (très long), ne sera pas si tout repos. Les flèches qui parsèment les sols des différents mondes seront autant d'obstacles si vous ne prenez pas le chemin du bon côté. Il faudra faire preuve de beaucoup de rapidité manuelle et intellectuelle pour essayer de vous débarrasser des multiples dangers qui vous feront face. De plus, il y a tellement de bonus cachés un peu partout, qu'il est difficile de tous les dire. Il y en a de très pratiques, comme l'immuabilité, ou encore de très vils comme le miroir qui enlève toute la peinture que vous avez mise! Encore une dernière chose: vous avez un certain temps pour tout peindre, alors jetez un coup d'œil de temps en temps en haut à gauche pour voir le nombre de cases où il vous reste à colorier.

TRAZOM

Au premier abord, vous mettez cela sur le compte de votre boisson (pas très gazeuse) et continuez paisiblement à goûter un repos bien mérité, en compagnie de votre charmante amie. Mais un second jet de lumière vous fouette à nouveau le visage. Cette fois, vous jetez un coup d'œil plus approfondi et plus attentif à ce qui se passe là-haut. C'est alors que vous apercevez quelque chose d'assez original, puisqu'il s'agit d'une soucoupe volante. Enfin, pas vraiment une soucoupe, mais pour ce qui est de voler, ça vole! Il y a en effet, dans le ciel, une étrange masse inini-



Ainsi s'achève le bulletin fourni par Météo Tréba, en remerciant bien évidemment Alain Grillot- Tépré.



Nos deux petits enfants sont maintenant devenus des grands guerriers, lorsqu'ils ont su qu'ils devaient accomplir une mission d'une importance capitale: bouter des rigoles qui se sont infiltrées dans l'espace vital de notre bonne Jeune Terre. Ici, en tenue de combat, ils auront à cœur de défier ces malpropres, mais seront-ils assez forts pour y arriver ?



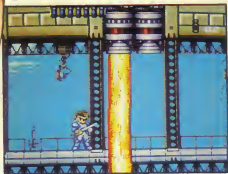
Quel rapport peut-il y avoir entre cette image du professeur qui est aussi le commandant de bord de ce vaisseau ennemi, et cette représentation des Ténébris qui fait vraiment froid dans le dos? Notre héros avoue que pour l'instant il ne saisit pas très bien le lien qu'il peut y avoir, mais on peut raisonnablement penser qu'il y en a un. En tout cas, ce charmant monsieur semble très en colère après ce qu'il vient de faire. Il a vraiment l'air d'un envahisseur raté. Si on l'aidait pour voir?



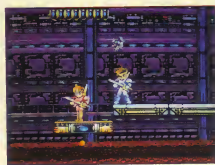
Au tout premier niveau, il vous faudra affronter dès le départ ce chevalier d'acier qui, non seulement frappe très très fort, mais en plus a la possibilité de voler. Ce qui rendra d'autant plus votre difficulté à le vaincre. Cela dit, à deux ça devient plutôt facile. Après tout, ils n'avaient qu'à être plusieurs eux aussi.



Outre les nombreux ennemis de métal, il vous faudra affronter un tas de piges que vous ne passerez certainement pas dès la première fois, car il faut vraiment les connaître par cœur si vous voulez vous en tirer indemne. Comme par exemple ce torrent de lave qui ne prévient pas pour vous refroidir. Ou plus exactement pour vous griller. Ah, quel triste sort parfois que celui des héros...



Ce monstre est assez visqueux, il n'hésitera pas à vous asséner des coups de queue bien placés, et je dois dire qu'il des arguments de taille. Jugez plutôt. Lorsque vous aurez détruit un monstre de ce genre, vous aurez la possibilité de vous emparer de sa carcasse d'acier pour la piloter à votre tour! Croyez-moi, c'est pas triste. Vous aurez alors de grandes jambes bien puissantes qui vous serviront à écraser vos ennemis.



Cet écran nous apprend tout simplement que Shubibiman 3 est avant tout un super jeu de plates-formes qui on fera frissonner plus d'un. Ici, il vous faudra faire preuve de beaucoup de sang-froid, en laissant d'abord passer les dames par exemple, car ce qui vous attend en bas n'est guère réjouissant.



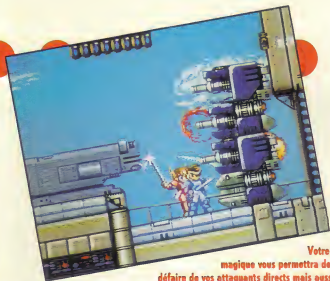
Le grand Sage Ouglet's disait ceci: "si tu veux pas crever, avance le dernier!". Il ne croyait pas si bien dire le bougre. Regardez plutôt ce qui vous attend. Des âtres maudissants brisent des fondères sans prévenir (il ne manquerait plus que ça) et vous reflètent une peur bleue. Mais c'est pas grave, vous êtes les plus forts. En attendant, regardez plutôt votre énergie, on haut à gauche, et votre continu que vous allez pouvoir récolter si vous prenez 100 petites statuettes on haut à droite.



Dans un décor somptueux, vous affronterez ce terrible guerrier en un combat mémorable. Grâce une fois de plus à votre grande épée, vous n'aurez, semble-t-il pas grande difficulté à le vaincre. Quisque lorsque l'on regarde ça qu'il fait avec votre copine, on n'a pas vraiment envie de se retrouver dans ses pattes. A bon entendeur, salut !



EDITEUR : NCS
GENRE : **PLATES-FORMES**
DIFFICULTÉ : **FACILE**
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **INFINIS**
MACHINE : **SUPER CD ROM**



Votre épée magique vous permettra de vous débarrasser de vos attaquants directs mais aussi des obstacles les plus coriaces. Tel ce canon-mastodonte que vous devrez dégingoler pièce par pièce, dans un fracas épouvantable. Attention toutefois, car il tirera encore quelques salves, et il vous faudra alors vous réfugier sur le méga-canon sur votre gauche.



Voilà, voilà on arrive, un peu de patience, c'est dingue. Ils sont toujours pressés ceux-là. Dans la tradition des bons jeux, des très bons jeux d'action sur CD Rom (un peu à la Valis), Shubibinman III débarque en force. Ce jeu de plates-formes regorge de bonnes surprises et d'astuces (comme le coup de pouvoir communiquer de l'énergie à son partenaire engagé dans le même luttu) qui lui permettent d'être un jeu varié et intéressant. Doubé par une réalisation à la hauteur de toutes nos espérances, il n'y a en effet aucun piège de travers, ni pour l'animation, ni pour les graphismes, ni pour les bruitages (remarque sur CD Rom, ça aurait été grave). Cependant et malgré le débordement enthousiaste des sprites qui abordent l'écran comme des pirates dans les mers du sud, le jeu manque un tout petit peu d'intérêt. En effet, on est beaucoup plus près ici du jeu de baston, où il faut tout le temps tirer, que d'un jeu demandant des placements précis et une connaissance approfondie des parcours. Agréable à deux toutefois, Shubibinman III est un très bon titre sur CD Rom.

J'm DESTROY



Quand je pense au premier épisode de Shubibinman (1988), je repense à des graphismes dépouillés et une animation poussive, mais il n'en est rien avec ce troisième volet ! Le jeu en lui-même est classique, mais on s'éclate vraiment à l'atter du peuple, surtout à deux. Rarement jeu aussi simple à la base fut si distrayant. Pour vous donner un équivalent, il faut aller voir du côté de Monster Lair. Profitant des capacités du Cd-rom (et non pas Super cd-rom comme prévu au départ), ce jeu peut se permettre d'avoir des musiques géniales et des dessins animés qui vous plongent dans l'ambiance immédiatement. L'idée de pouvoir jouer à deux est déjà très bonne, mais on peut, en plus, préparer des super-attaques en commun. Techniquement, c'est l'extase, notamment le parallax du premier niveau, ça grouille de sprites, mais aucun ralentissement ne se fait sentir. De plus, c'est le jeu le plus rapide à se charger sur un cd-rom, on se croirait presque sur un super. Hélas, ce jeu a un seul défaut, mais un défaut quand même, il est très facile à deux joueurs, et assez facile seul. Pas grave, sitôt fini, on se rejette dessus !

GREG

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 18
MANIABILITÉ : 19
SON : 19

89%

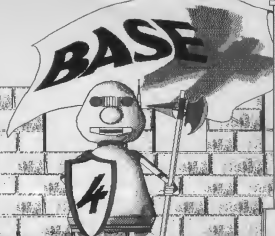
VENTE PAR CORRESPONDANCE

AU 62.27.04.40

demander NICOLE
puis envoyer votre
bon de commande à

BASE 4

35 rue du Taur
31000 TOULOUSE



TOUTES LES NEWS, TOUS LES CLASSIQUES, TOUTE L'ANNEE

MEGADRIVE *
DESERT STRIKE 549 Fr
KID CHAMELEON 549 Fr
BUCK ROGERS 599 Fr
UNDEAD LINE 549 Fr
MASTER SYSTEM
ASTERIX 399 Fr

**MEGADRIVE FR
+SONIC**

Reduction Immediate de 200 frs
en renvoyant ton ancienne
console, cables, manettes, transfo)

1290 Frs

MEGA CD

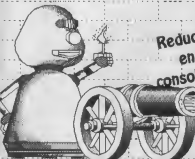
+ MEGADRIVE
+ 1 CD au choix*

3990 Frs

MEGA CD
FRANCAIS
/
JAPONAIS

2990 Frs

*NOS CD : HEAVY NOVA, SOL FEACE, EARNEST EVANS, vendus séparément 549 Frs



Quelques unes de NOS PROMOS

NEC CORE GRAFX avec:

2 JOYPADS, QUINTUPLEUR, MANETTE ULTIMATE, 2 JEUX. **1499 Frs**

NEC SUPER GRAFX avec:

1 JOYPAD, MANETTE ULTIMATE, 2 JEUX. **1699 Frs**

LYNX II avec PARE SOLEN, COMLYNX, 1 JEUX. **990 Frs**

BATTERIE PACK UNIVERSEL pour:

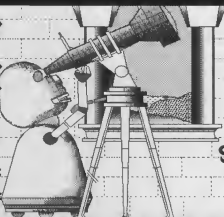
GAME BOY, GAME GEAR, LYNX, TURBO GT. **399 Frs**

CABLE VIDEO pour relier:

ecran Amstrad CPC sur Console. **199 Frs**

HAUTS PARLEURS pour console portable.

299 Frs



CHERS LECTEURS
Je vois pour DEBUT MAI
l'arrivée officielle de la
SUPER NES
avec
SUPER MARIO BROS II
Au... prix de ???
Oui... oui... Je vois bien?
1290 Frs !

Tous nos magasins sont POINT CLUB NINTENDO

BON DE COMMANDE

pour ta GAMEBOY

BASE 4 te presente

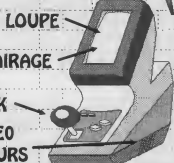
L'HYPERBOY ECLAIRAGE

399 Frs

JOYSTICK

AMPLI STEREO

HAUTS PARLEURS



ANGLET BAYONNE PAU TARBES

43 av J.L. Laporte
64600 ANGLET
59.52.47.51
Galerie B.A.B 2
64100 BAYONNE
59.52.92.83
11 r Samouzet
64000 PAU
59.52.78.78
57 Bd Lacusade
65000 TARBES
59.51.36.13

OFFRE VALABLE jusqu'au 31/04/92
et dans la limite des Stocks Disponibles

NOM : _____ Pr : _____

Adresse : _____

CP : _____ VILLE : _____

TEL : _____

DESIGNATION	PRIX

* COLISSIMO 48H	+ 50.00
♦ CHRONOPOST LEGER 24H	+ 100.00
♦ CHRONOPOST LOURD 24H	+ 200.00

CHEQUE TOTAL

MANDAT

Pour les paiements en contre remboursement ou demander NICOLE

PC ENGINE

CLOUD MASTER

DESTRUCTION TOTALE LA TETE DANS LES NUAGES !

Voilà que la bonne fée qui venait régulièrement rendre visite au petit village de paysans qu'est le vôtre, vient de mystérieusement disparaître, capturée par une étrange sphère bleuâtre venue du ciel. Evidemment, tout cela n'est pas vraiment de bon augure. Sentant le malheur peser sur leurs pauvres têtes, vos concitoyens viennent à vous, afin de vous demander de bien vouloir aller la rechercher en partant sur votre nuage magique (on a déjà vu ça quelque part). Oh, bien sûr, vous auriez pu dire non, mais on n'aurait pas pu jouer, alors, au lieu de vexer tout le monde et faire votre mauvaise tête, vous voilà parti à dix mille pieds d'altitude pour y retrouver la fameuse fée. Là-haut, dans les nuages, une seule consigne à suivre, le tir continu, ce qui en japonais se traduit par "poum poum paf aaah!" (ils sont forts ces japonais!). Face aux hordes célestes, il faudra savoir respecter. Ange ou pas, à vous de leur griller les ailes !



Des le début de votre périple meurtrier, vous rencontrerez des anges. Bien sûr, vous allez vous sentir obligé de leur en mettre plein les ailes, ça se comprend. Mais une fois mort, si vous vous retrouvez au Paradis, ne venez pas vous plaindre si vous êtes mal reçu!

Des anges toujours et encore! Cette fois, ils vont apporter quelque chose de plutôt intéressant: une porte donnant sur un magasin! Encore faut-il l'avoir! A chaque niveau, vous retrouverez l'un des ces pseudo boss, après desquels se trouve l'accès au magasin. Après du bon boss, ça fait bon, fait bon tirer !



Lors de la brève présentation de l'histoire qui accompagne le jeu, vous pourrez enfin saisir l'importance de votre mission. Quand on voit dans quel état sont vos amis du village, on comprend pourquoi vous partez dans les nuages. Votre nom de code: Casimir Junior.





La tradition shoot them up est une fois de plus respectée. A vous de récolter les divers bonus qui se trouveront dans des jarres volantes. Et de plus, le contenu est marqué dessus! C'est en japonais, mais après tout, c'est l'intention qui compte!



Du dragon qui s'élance sur vos adversaires au tir multidirectionnel idéal pour assurer vos arrières, il y aura le choix. Pour en voir plus, allez plus loin, toujours plus loin. Là, vous trouverez des armes du tonnerre, ce qui n'est pas étonnant vu le lieu où vous trouvez!



A l'intérieur de cette boutique, véritable petite boutique du bonheur, un choix parmi quatre armes aussi différentes qu'efficaces. Chaque niveau apportera ses propres variantes à la liste des armes. C'est ainsi, qu'en fin de partie, vous risquez fort de vous retrouver en possession d'armes du genre bombe H où l'Hiroshima en do it yourself. En fait, juste de quoi nettoyer le ciel comme il faut.



Cloud Master est un petit jeu de tir sans réelle envergure. Bien que sa réalisation soit assez soignée, les scrollings multi-directionnels et les graphismes bons et qu'un petit air bien sympathique s'en dégage, on ne reste pas cloué d'admiration, le bec ouvert, le regard scintillant devant cette production. Répondant parfaitement aux injonctions que vous lui donnez, le nuage sur lequel vous vous déplacez apporte un air de jeunesse à l'ensemble de l'action. Voilà, c'est ça. Cloud Master est un Shoot 'Em Up pour jeunes, pour très jeunes même, pour les mêmes, les gamins et d'autres termes. Bien loin des meilleurs du genre sur cette machine, ce jeu de tir est correct sans plus.

J'm DESTROY



Les possesseurs de Master System retrouveront ici sur la NEC un jeu qui leur sera familier. Autant dire

tout de suite que Cloud Master est loin d'être une nouveauté. Mais que voulez-vous, quand on manque d'idées lumineuses, on se contente de repliquer les jeux des voisins, c'est moins cher et c'est plus rapide à faire. Cloud Master est cependant un shoot them up plutôt sympa. Changeant des formes classiques du petit vaisseau spatial, ce petit garçon sur son nuage présente certains aspects divertissants avec, entre autres, cet accès à un magasin d'options supplémentaires. Si en majorité, les monstres ne sont pas très beaux (entre les gâteaux chinois et les têtes de cochon, c'est à qui sera le moins beau), il y a certaines exceptions qui valent le coup d'oeil, en particulier du côté des boss. Il en va de même pour les musiques qui sont plutôt sympas, sans jamais verser dans le génial. Un mot sur l'animation sur laquelle il n'y a rien à redire, ce que les amateurs de shoot them up sauront apprécier. Le scrolling horizontal (et parfois vertical) est impeccable, de quoi filer sur son nuage au gré du vent de la destruction.

T'es Super Ridicule

EDITEUR : TAITO
GENRE : SHOOT THEM UP
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 2

GRAPHISME : 13
ANIMATION : 16
SON : 13
MANIABILITE : 16

72%

PC ENGINE

AU ROYAUME DE LA DAUBE, LES BIDETS SONT ROIS!



A lors que vous étiez en train d'assouvir un besoin tout à fait naturel, dans vos toilettes, voilà que vous vous êtes vu projeté en l'air par une trombe d'eau bien dégueulasse et êtes retombé la tête la première dans la cuvette de vos chiottes.

C'est à cet instant précis que vous avez pris conscience du degré de saleté qui régnait à l'intérieur de votre bidet. Vous vous rappelez Lagaf: "Il est laid le bidet!". Il devait certainement connaître celui-ci, parce que c'est pas triste. Un véritable monde vit dans ses entrailles et répand des odeurs nauséabondes dans toute la maison. C'est pourquoi vous décidez, le nez pincé par vos deux doigts qui puent, d'aller récupérer toute cette déjection putride qui nuit à l'environnement. A l'aide de vos produits en tout genre -qui préservent tous la couche d'ozone- vous alliez, à cheval sur votre bidet, à la recherche de ces merdes gluantes. Mais je vous le dis tout de suite, vous ne trouverez pas que ça... J'ai une réputation, moi mōssieu!



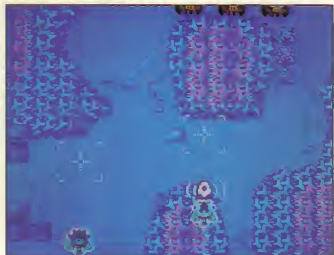
Voilà ce qui arrive lorsqu'on débarque, à moitié endormi, en pleine nuit, dans des toilettes complètement dégueulasses, qui n'ont pas été nettoyées depuis des lustres. Les mauvais génies en profitent pour vous faire voir et surtout sentir comment ça se passe quand ça schlingue à max. Là, on atteint des odeurs!



Tiens, non libellule. Faites attention car elle se fera un plaisir de vous vomir dessus, et même pire que ça.

Ca que vous croyez être un oeil bleu n'est autre qu'une cuvette des chiottes qui, si vous la prenez, dégagera une senteur de rose et nettoiera une bonne partie du territoire infesté de daubes puantes.

Lorsque vous verrez cette étoile, surtout ne lui tirez pas dessus, car elle peut vous être très utile si vous vous contentez de la prendre. Elle détruira alors tout dans son périmètre. Si vous êtes plus fort, vous pourrez, au effort, lui tirer dessus pour la faire rebondir et ainsi la faire exploser au moment voulu.





Comme dans désormais de très nombreux jeux sur la NEC (cf Genji's Journey), il est possible d'obtenir un tir plus puissant, et cela, d'une façon illimitée, en maintenant son doigt appuyé sur le bouton. Croyez-moi, ça devient fort utile et même vital lors des affrontements face aux monstres de fin de niveau.



On savait que les Sumotori mangeaient beaucoup, énormément même, mais on ne savait peut-être pas (ou plutôt on ne voulait pas le savoir) qu'ils rejetaient également d'une façon démesurée. Jugez plutôt.

Ca boss de fin de niveau, un éléphant avec de la merde sur la tête, vous gratifiera d'un superbe barrissement lorsqu'il vous tirera dessus. Je vais vous aider un petit peu en vous disant qu'il vous faudra tirer sur la masse gluante et fétide qui se trouve sur... sa tête! Ça pue!



Ouï drôle d'hélicoptère! Mais que vous avez de grosses fosses! C'est pour mieux vous ch... dessus mon ami!



Il paraît que les japonais adorent les blagues scatologiques, les histoires de WC les font se piler de rire! Je me souviens encore de ma surprise en découvrant Chan et Chan, l'un des premiers jeux sur la PC Engine, dans lequel un des personnages baissait sa culotte pour faire ses besoins en plein milieu du jeu. Je dois dire que l'idée de remplacer son vaisseau par un bidet et les aliens par des paquets de merde ne m'enthousiasme pas vraiment. Dans ce domaine, je suis plutôt conservateur, rendez-moi mes aliens! Toilet Kids est une daube, beurk cacal

AHL



Dans la lignée des Dragon Spirit et autre Toy Shop Boys, ce shoot'em up à scrolling vertical est tout ce qu'il y a de sympathique, mais était-ce bien nécessaire de faire un jeu de tirs sur le thème de la scatologie? Les programmeurs ont certainement pensé que l'originalité serait le fer de lance de leur nouveau jeu, et là je crois qu'ils y sont arrivés. Cela dit, mieux vaut parler de cela que de la drogue ou d'un autre sujet plus brûlant... D'un point de vue purement technique, on peut dire que le personnage dirigé répond bien, que les ennemis sont variés et nombreux et que les musiques sont, elles aussi, très belles. Il faut vous dire par contre, que je n'ai pas trouvé le jeu à deux très convaincant, étant donné le peu d'espace offert aux protagonistes, car il arrive que l'on se confonde trop souvent. Même si avec un peu plus d'habitude, cela doit être plus simple. Côté graphismes, ça reste très sobre, mais on est déjà habitué à ce style de dessin depuis le temps que l'on joue sur la NEC. En conclusion, je crois que l'on peut donner le feu vert aux personnes qui désirent se procurer ce soft, et cela, sans crainte de choquer. Au contraire, il y aura le jeu de tirs plus le fou rire qu'il vous procurera. Pour une fois qu'on s'amuse...

TRAZOM

EDITEUR : MEDIA RINGS CORPORATION
GENRE : SHOOT THEM UP
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3

GRAPHISME: 14
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 14
SON: 13

67%

PC ENGINE

DEVENEZ UN TRIATHLETE DANS UN SPORT EN PARTICULIER!

HUMAN SPORTS FESTIVAL

Si vous êtes un sportif complet, que tous les sports vous tentent, venez donc faire un tour par ici. Votre journée commencera tout d'abord par un match de foot au niveau international. Face aux meilleurs mondiaux, il faudra s'employer à jouer avec force et stratégie pour voir le ballon finir au fond des filets adverses. Ensuite, juste le temps de souffler, vous pourrez partir faire un petit match de tennis, le temps pour vous d'enfiler une jupette confortable et de vous refaire une beauté. Oui, oui, le thème employé est bien jupette. On ne vous avez pas prévenu? Il s'agit d'un matche exclusivement féminin. Ce qui ne veut pas dire qu'il aura moins d'action, bien au contraire! Enfilez une perruque et allez affronter les meilleures joueuses du moment, dont les coups percutants n'ont pas fini de vous dérouter. Si vous ne rampez pas encore, vous terminerez la journée par une petite balade sur un circuit de golf. Là, il faudra le doigté du maître pour faire un bon dix-huit trou. Choix des

clubs et des tics, considération des paramètres tels que le vent ou la nature du sol, il faudra faire attention à plus d'une chose, et la concentration sera ici l'atout essentiel pour la réussite. Si après tout ça vous n'êtes pas mort de fatigue, descendez dans la rue et faites le tour du pâté de maisons en footing ou faites 2500 pompes, je ne sais pas moi!



Autant ne rien laisser au hasard. En fonction de l'adversaire, choisissez une stratégie offensive ou bien défensive. Attention, une fois le choix fait, trop tard pour changer. Heureusement que le bouton reset existe!



Une palette d'équipes plus que suffisante pour cette simulation de foot. On y retrouve les meilleurs, mais aussi de quasi inconnus dans le monde du football (USA?). L'occasion de créer l'événement en faisant des matches qui ne verront sans doute jamais le jour: Allemagne-Japon, Cameroun-USA...

TROIS NATURES, SAUVAGES, DE TERRAINS



Vous retrouverez les trois types de terrain habituels, à savoir: la terre battue, l'artificiel et le gazon sur lequel la balle file comme le vent! Entraînez-vous un peu partout lors de matches simples, ensuite, lancez-vous dans la compétition pour conquérir la coupe des champions!



Un petit service de ces drôles de dames aux hanches surprenantes. Si vous repérez une jeune fille blonde, à l'allure germanique (c'est-à-dire qui marche une bière à la main), n'hésitez pas et choisissez-la. Vous aurez sans doute reconnu la joueuse et ex-première mondiale, Stéphanie Graff, et alors là, pour le service, ça risque de faire mal. D'ailleurs, après un service manqué four à son entraîneur, celui-ci serait parti en Turquie garder les harems. Vous voyez un peu la puissance du coup!



La vue à 45° vous permettra de voir le terrain sous un angle de vue particulièrement pratique. Jamais le terrain n'aura défilé sous vos yeux d'une manière plus naturelle!



Toutes les techniques du foot seront bien sûr mises à votre disposition. Entre autres, vous retrouverez l'incontournable tackle, qu'il faudra utiliser à tour de jambes, pour déposséder l'adversaire du ballon, dans les passes délicates.

Sur le green, plus que de la réflexion, il faudra de l'instinct et de l'expérience. A vous de juger de la puissance de votre tir. Prenez en compte la pente pour ajuster la direction de la balle et putter de votre mieux.



Que peut-on dire lorsqu'un éditeur met en vente la meilleure simulation de football (Formation

Soccer) et la meilleure simulation de tennis (Final Match Tennis) avec, en prime, une simulation de golf inédite sur CD Rom: rien, absolument rien. Alors on ne dira rien si ce n'est merci à Human. Juste une chose ou deux, on ne va tout de même pas se quitter en si bon chemin. Alors que Formation Soccer est resté inchangé par rapport à la version sur carte, Final Match Tennis, lui, a subi quelques modifications telles que celle de ne pouvoir jouer qu'avec des femmes, ce qui ne change strictement rien à l'intérêt du jeu. Sans être mauvais, ni très bon, le golf, lui, se comporte devant ces deux colosses tout-à-fait honorablement, mais ce n'est pas sa présence qui me pousse à vous inciter à vous procurer Human Sports Festival. Un CD que tous les amoureux du sport et du jeu en général se doivent de posséder sur CD Rom. Human, je vous salue bien bas pour cette brillante Initiative. J'm DESTROY



On retrouve sur cette compilation, deux jeux... et pas des moindres: qui avaient déjà eu un franc succès auprès des amateurs, pour une nouveauté (inspirée d'un jeu NEC), le golf. Inutile de s'attarder sur les mérites et les qualités des deux premiers dont tout le monde ne cesse de vanter l'excellence, les quelques modifications n'étant que trop superficielles pour changer en quoi que soit le jeu en lui-même. Quant au golf, what's up doc? Si vous recherchez le réalisme dans le sport, vous risquez d'être déçu. Bien que très sympa, ce golf n'est pourtant pas une référence dans le genre. N'allez pourtant pas croire qu'il soit nul, pas du tout, on s'amuse même plutôt bien avec. Néanmoins, vous ne trouverez rien de transcendant. Le CD, quant à lui, mérite une attention toute particulière, avoir trois jeux en un, ce n'est pas courant, surtout lorsqu'il s'agit de trois jeux radicalement différents et tous très loin d'être mauvais. Une bonne occasion de s'initier aux sports sur console!

T'ES SUPER RECHERCHE

EDITEUR : HUMAN
EDITEUR : SUPER CD ROM
GENRE : SIMULATIONS SPORTIVES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : VARIABLE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
CONTINUE : 0

GRAPHISMES : 12 à 14
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 14
SON : 10 à 16



95%

PC ENGINE

QU'ON ENVOIE CONAN CONNE AVANT!

CONAN the boy in the future

Nous sommes en l'an de grâce 2008, un 7 janvier. Les nouvelles font le tour de la planète, aussi vite que les tremblements de terre: un séisme d'amplitude 50 sur l'échelle d'Ouglet's qui en compte 48 (!) vient de sévir une nouvelle fois. Aussitôt, tout le monde a le pressentiment que la fin de la belle bleue est proche. Une panique phénoménale sévit donc comme jamais on en avait connue. On se rue les uns sur les autres, on cherche à embarquer dans l'un des quelques vaisseaux spatiaux qui ont été affrétés au cas où. Mais rien n'y fait. Aucun ne peut décoller, attirés qu'ils sont par des forces magnétiques incontrôlables et qui viennent, semble-t-il, de la Terre elle-même où des tourbillons, des véritables trous noirs d'anti-matière se sont formés. Mais que s'est-il donc passé? Qui se cache derrière tout ça? Telles sont les questions qui se posent et auxquelles vous tenterez de répondre en allant au cœur de l'action, à l'endroit même où vous trouverez sans doute pourquoi on a enlevé votre amie. De même, vous vous interrogerez sans doute sur le destin tragique du professeur Kawamoto qui, sans cesse, est harcelé par des hommes masqués qui en veulent à ses travaux qui semblent être d'une importance capitale...



Comme toujours sur le super CD ROM de la Noc, il y aura de superbes dessins animés d'introduction au jeu, comme ces images que vous pouvez voir et admirer. Et c'est pratiquement la seule chose potable du programme que vous pourrez vous mettre sous la dent. Mais vous les rencontrerez non seulement au début, mais également en plein milieu de l'action, lorsque vous aurez découvert quelque chose ou quelqu'un. Ils n'ont pas eu beaucoup de mal en reprenant les personnages du dessin animé...



Ce monstre glauque et sournois retient votre copine en otage et n'est pas prêt de la relâcher. Mais ce n'est pas bien grave, car non seulement vous retrouverez certainement votre dulcinée, mais en plus, vous pourrez vous faire la peau de ce mal-léché tôt ou tard...





Laissez tomber de suite, ce jeu de plates-formes n'a absolument rien à voir avec une quelconque

aventure de Schwarzenegger en lutte avec les démons de l'enfer dans les temps reculés de la préhistoire. Assez originale dans son déroulement, l'histoire commence par une course à pied contre l'un de vos futurs amis. Future Boy Conan présente des graphismes assez simples mais qui laissent une grande place à l'action, primordiale dans ce jeu. Alors que les déplacements du héros s'effectuent avec finesse et rapidité, le scrolling qui anime chaque scène est également excellent. Entrecoupée par des dessins animés (normal nous sommes sur CD Rom), cette réalisation est, dans l'ensemble, tout-à-fait honnête. Les bagarres et les luttes auxquelles vous participerez sont claires, nettes et sans bavure. En ce qui concerne la maniabilité, là non plus on ne peut absolument rien reprocher au programmeur qui, avec ce jeu, a réalisé ce qu'il voulait. Comportant quelques textes en Japonais assez peu dérangeants, Future Boy Conan est un jeu de plates-formes qui reste dans une bonne moyenne sur ce support.

J'm DESTROY

Lorsque vous arriverez enfin dans le donjon mystérieux d'un château, il vous faudra faire le choix difficile et crucial entre toutes ces entrées, à la manière de Quackshot. Mais rassurez-vous, ce n'est pas bien difficile: quand je vous disais que les programmeurs de Riot n'étaient vraiment pas doués!



Il vous faudra affronter maints et maints péchés comme cet égoût géant dans lequel vous devrez vous mouiller pour rejoindre votre belle. Mais ce ne sera pas une bête course car des gardiens veillent au grain, avec en plus, le souci pour vous de retrouver votre chemin dans ces dédales malfamés.



Moi, c'est simple, je commence à en avoir ras la boîte crânienne de l'éditeur Riot, qui ne sort que des daubes et qui, semble-t-il, ne réjouissent que ceux qui les font (et encore!). Après avoir sévit (c'est le mot) sur la Mégadrive avec le faux jeu Beast Warriors, ne voilà-t-y pas que, se croyant très forts, ils jugent bon de venir polluer le CD ROM NEC, au demeurant une fort belle machine, en lançant des produits bas de gamme du genre Browning, ou maintenant Conan, qui, certes rattrape un peu le coup, mais d'une manière si peu flagrante qu'on se demande vraiment pourquoi ils ont gâché du temps et de l'argent à le développer.

Bref, toujours est-il que ce jeu de plates-formes d'une banalité à mourir et dans lequel on passe plus de temps à regarder les petites phases de dessins animés qu'à jouer (!) ne vaut absolument pas le détour. Et même si de superbes musiques égayaient un tantinet le soft, il faut, je crois, passer outre... A la réflexion, j'en suis sûr.

TRAZOM



Notre ami Conan sait, bien entendu, se servir d'une lance qu'il aura en quantité limitée et dont il pourra se munir en appuyant sur le bouton select. Quand il n'en aura plus, il pourra toujours en retrouver, comme c'est le cas ici.

EDITEUR : RIOT
EDITEUR : SUPER CD ROM 2
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : SAUVEGARDE

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 13
MANIABILITÉ : 14
SON : 16

69%

PC ENGINE

TwinBee

L'UNION DES
ABEILLES FAIT
LA FORCE !

Non, vous ne rêvez pas ! Le petit vaisseau que vous aviez pris pour un croiseur interceptor monoplace intergalactique est en fait une abeille (bee en anglais). C'est cette abeille que vous dirigez dans Twin Bee, une jolie petite abeille androïde et vert métallisé ! Qui dit vaisseau original dit décor original, c'est le moins que l'on puisse dire ici. On est hyper dépaycé des habituels décors de fin du monde, des paysages extra-terrestres ou des longues galeries froides et métalliques. On se retrouve dans le jeu au milieu de vagues de fruits rouges, de carottes grises avec un œil au milieu (!) ou autres fleurs et insectes tueurs ! Les boss de fins de niveaux peuvent très bien être une caravelle à la Christophe Colomb ou encore une grosse araignée. Et quand je vous dirais que l'on passe son temps à flinguer des nuages afin de récupérer les cloches colorées qu'ils rejettent alors, vous aurez compris que Twin Bee est un shoot-them-up des plus originaux. Plusieurs originalités, outre les graphismes complètement dingues, ont été apportées au cortège habituel d'éléments intervenant dans les shoot-them-up à scrolling verticaux dont fait partie Twin Bee. La première nous est révélée par le titre même : Twin Bee qui veut dire dans notre douce langue, abeilles jumelles. Vous avez compris la raison de la présence du terme abeille dans le titre mais vous vous interrogez quant à celle du terme de jumeaux. C'est justement le côté original du jeu à deux qui vous permettra de joindre les deux abeilles dans un vaisseau unique et plus puissant. Lets go !



Les deux abeilles sont en mode "Twin", c'est-à-dire que les deux joueurs ont associé leurs vaisseaux-abelles en un seul, tout simplement en se touchant. Ce dernier balance des prunaux bien plus impressionnants qu'un vaisseau en mode 1 joueur.

Le super chocolat fourré à la poudre traverse l'écran !

Il s'agit de la super-arme accessible à tout moment et en quantité illimitée, le pied intégral ! Il suffit de laisser le doigt pressé pendant quelques secondes sur le bouton fire at hop!, on lâche pour le grand feu



Un boudier protecteur bien utile et que vous pourrez obtenir grâce aux clochettes-bonus.



Les boss de fins de niveaux aussi fous que dangereux. L'araignée change de couleur selon le nombre de missiles qui la touchent. Le robot rotatif bazarroïde avec l'œil vert et les petites ailettes, ne peut être touché qu'à un endroit bien précis. Celui-ci se trouve pile en face de votre canon si vous tirez au préalable sur les ailettes qui feront tourner le robot. C'est un truc bien stressant à la longue !



EDITEUR : KONAMI
GENRE : SHOOT THEM UP
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 5
NOMBRE DE NIVEAUX : 8



Un des vaisseaux-abeille a attrapé le bonus multiplicateur de vaisseau, ce qui lui affecte un chapelet d'autres vaisseaux en serpent derrière lui. C'est utile en ce qui concerne la largeur des bombes. Dans Twin Bee, vous pouvez tirer au feu mais aussi larguer des bombes au sol dans le plus pur style Xenious. Quand vous possédez le bonus précédent, cela vous permet de larguer à chaque fois autant de bombes que de vaisseaux supplémentaires. Pour obtenir ce bonus, il faut trouver la bonne clochette !

supplémentaires. Pour obtenir ce bonus, il faut trouver la bonne clochette !



De plus en plus spécialisée dans les Shoot'Em Ups, Konami récidive avec cette nouvelle production sur PC Engine. Après Parodius, le plus dément de tous les jeux de tir de la marque sur cette console, c'est maintenant Twin Bee qui est à l'honneur. Alors que l'action se déroule suivant un scrolling vertical tout-à-fait excellent, la plus grande originalité de ce titre réside, sans aucun doute, dans les graphismes qui sont ici proposés. A la place des gros vaisseaux spatiaux métalliques qui inondent de leurs feux et flammes l'écran, ce sont deux petites abeilles qui résistent et agissent à leur tour, toute une flopée de bestioles sauvages et franchement antipathiques. Peut-être un petit peu enfantin pour les plus âgés d'entre vous, des divers décors et sprites de Twin Bee émane une certaine bonne humeur. Alimenté par une action soutenue de bout en bout, Twin Bee assure réellement à partir lorsqu'on y participe à deux. En effet, à deux on se fend vraiment la poire, les programmeurs ayant pensé à intégrer une interface intelligente qui permet aux deux vaisseaux (aux deux abeilles devrais-je dire) de s'entraider en cumulant leurs armes respectives. Un peu décevant toutefois au premier abord, Twin Bee devient un très bon jeu de tir lorsqu'on s'y penche d'un peu plus près.

J'm DESTROY.



Il faudra vous habituer les amis: les shoot-them-up sur PC Engine sont de plus en plus loufoques.

Konami n'est absolument pas en reste à ce point de vue là, témoin le sublime Parodius sorti le mois dernier sur Nec. On peut dire qu'on se marre chez Konami! On ne peut pas s'en plaindre à condition que le jeu soit bien réalisé. C'est foutrement le cas avec Twin Bee qui allie loufoqueries graphiques et perfection technique. La tradition du shoot-them-up est respectée avec les vagues incessantes d'ennemis, les boss, les options de tirs supplémentaires, les niveaux différents mais le tout dans une super ambiance de délire et d'innovations. Grâce à cela, on ne peut pas dire que ce shoot-them-up soit lassant, bien au contraire. Des titres comme celui-ci j'en redemande, ce qui n'est pas toujours le cas. L'animation est encore meilleure que d'habitude grâce à des sprites pas trop grands, les couleurs sont super-vives et la musique entraînante. De plus, les abeilles parlent lorsqu'elles sont touchées ou qu'elles réapparaissent: ça donne des "Gueno, gueno!" du plus bel effet! Le coup des clochettes à options ou la possibilité de faire fusionner les deux vaisseaux, apporte un plus au jeu, symp! Bref, avec Twin Bee, on rigole, on en prend plein les mirettes, on ne s'ennuie pas et ça décolle: soyons contents !

OLIVIER

GRAPHISME : 17
ANIMATION : 18
SON : 16
MANIABILITE : 18

86%

PC ENGINE

LES TOP GOON
SONT DE
RETOUR!

HAWK F-123



Les images de présentation sont vraiment très brèves, même si on ne peut pas dire que ce soit moche. Quoique par rapport à ce que l'on voit d'ordinaire...

Toujours est-il que vous ferez connaissance avec les protagonistes du jeu, que ce soit les pilotes, ou bien votre fameux engin, le Hawk F-123, moitié F-15, moitié MIG 29. Même là, on se rend compte que les programmeurs ne se sont pas vraiment croulés la tête.

Vous faites partie du cercle très fermé des fameux Top Gun de l'US AIR FORCE. Vous n'attendez qu'une chose, que l'on vous confie une mission à la hauteur de votre talent et surtout de vos ambitions qui semblent être sans limite. Votre nom de guerre est Boom Killer. Votre copilote, lui, s'appelle Mister Moon. Ce n'est pas vraiment intéressant comme révélation, mais ça peut toujours vous servir, on ne sait jamais. Mais revenons aux choses sérieuses. Alors que vous vous entraîniez comme des fous au-dessus d'Hawaï, on vous prévient par radio (forcément!) qu'un coup d'Etat se préparerait en Union Soviétique. Cela aurait, bien entendu, pour conséquence de geler les relations Est/Ouest déjà passablement refroidies. C'est pour cela que, voulant à tout prix saisir

cette chance inespérée de vous faire remarquer, vous prenez votre courage à deux mains et partez le cœur gros, mais plus que jamais décidé, à la rescousse des pauvres résistants qui n'ont plus beaucoup de temps à tenir. Faites vite, et revenez vivants, car une belle promotion pourrait récompenser vos efforts...





Autant vous le dire, vous ne récolterez pas beaucoup de bonus tout au long de votre périple. Aussi, lorsqu'il y en a un qui se présentera, ne passez pas à côté. Comme ce petit vaisseau qui viendra s'accrocher à vous et qui vous sera d'une grande utilité pour tirer dans le dos de vos ennemis.

Lorsque vous rencontrerez le bonus du champ protecteur, vous pourrez décider de l'installer à n'importe quel moment. Pour l'instant, il se trouve bien au chaud, en haut de l'écran, et c'est tout simplement en appuyant sur la bouton A du joystick que vous pourrez l'actionner. Oh! La belle bleue!



Vos ennemis sont loin d'être d'une grande diversité. Ces bases au sol qui vous tirent dessus, ou bien ces hélicoptères, seront pratiquement tout ce que vous pourrez rencontrer sur votre passage, lors du premier niveau.



Ces Boss du niveau 1 qui ressemblent fortement à des Blackhawk Américains (quand je vous disais qu'ils n'avaient pas beaucoup d'imagination chez Pack-in-Video!), sont

assez difficiles à battre, mais en vous acharnant un peu, vous y arriverez sans trop de difficulté. En attendant, c'est tout ce que vous aurez à vous mettre sous la dent.



Ici, par exemple, vous rencontrerez des sphères de couleurs différentes qui signifieront que vous allez posséder une arme différente. En l'occurrence, cette boule jaune vous permettra de tirer des boules... jaunes.



Ni franchement mauvais, ni franchement bon, je ne vois vraiment pas quel argument avancer

pour dénigrer ou pour porter ce jeu vers les sommets. En fait, j'ai beau cherché je ne trouve vraiment pas grand-chose. Cette hésitation est en elle-même déjà révélatrice, car elle traduit, à elle seule, énormément de choses et surtout que Hawk F-123 est un jeu sans grande saveur. Certes, l'animation, les graphismes, les décors, les sprites ne sont pas mauvais, mais ils sont loin d'être bons aussi. Le pire est sans doute le manque total d'imagination des programmeurs qui réalisent là un jeu sans goût ni saveur, un Shoot'Em Up à scrolling horizontal qui se noie dans la masse et dont rien ne surmarge.

J'm DESTROY



L'éditeur Pack-In-Video, qui s'était "illustré" il y a de cela quelque temps avec un jeu médiocre du nom de Powergate, n'a visiblement pas su ou pas pu retenir la leçon, car avec ce qui vient de nous arriver, on ne peut pas dire que ce soit la joie. Effectivement, Hawk F-123 s'inscrit tout simplement dans la liste des daubes du CD ROM de la Néc. Et c'est quand même assez paradoxal lorsque l'on connaît les grandes possibilités de cette machine. Ce jeu si j'ose dire est vraiment trop ennuyeux. Le vaisseau répond très mal, des ralentissements surviennent parfois, les sons et la musique sont archi-répétitifs, il y a deux couleurs et demi. Bref, c'est la Bérésina. De plus, se déroulant sur trois niveaux seulement, la durée de vie de ce sort est des plus limitée. Non, moi je crois tout simplement que cet éditeur se bat en duel avec Riot pour avoir au moins une distinction, celle de la daube du siècle. Et honnêtement, on peut dire, moi cher Jean-Michel, que c'est un véritable coude à coude que se livrent les deux sociétés! Tout à fait, Thierry! Mais l'année n'est pas terminée, il peut y avoir encore des surprises. Suite à la prochaine daube.

TRAZOM

MACHINE : SUPER CD ROM 2
ÉDITEUR : PACK-IN-VIDEO
GENRE : SHOOT-THÉM-UP
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 3

GRAPHISMES : 07
ANIMATION : 09
MANIABILITÉ : 10
SON : 11

55%

SUPER FAMICOM

L'ENFER DU MÉTAL HURLANT COMME SI VOUS Y ÉTIEZ !

CONTRA IV

Chers téléspectateurs bonsoir, Les nouvelles du front où les aliens fraîchement débarqués continuent un massacre à la chaîne, ininterrompu depuis plusieurs heures maintenant. Aidés par un nombre de créatures incroyables auxquelles se mêlent certains humains, ils se sont introduits partout et menacent d'une façon dramatique l'ordre mondial. Il se pourrait que dans quelques heures à peine, la terre ne soit plus qu'un vaste champ de ruines et de cendres au milieu desquelles agoniseront les dernières traces d'humanité. Pourtant, à l'instant même, une dépêche nous arrive. Nous apprenons que deux hommes appartenant à la Brigade Spéciale de la Défense Terrienne, viennent de partir pour tenter de mettre fin à cette guerre qui n'a que trop duré. Encouragés par tous, ils seront dûment fournis en matériel durant toute leur opération qui consiste à infiltrer les rangs ennemis pour y déloger et y exterminer les principaux responsables. Souhaitons bonne chance à ces modestes héros sur lesquels repose notre destinée, celle de la planète toute entière. Espérons que leur courage, leur puissance de feu et leur habitude des situations désespérées parviendront à apporter une prompte victoire qui verra enfin disparaître le joug extraterrestre."

Message télévisé diffusé en avril 1919, une heure avant la destruction totale des locaux d'émission par les forces armées extraterrestres.



Un vrai commando, c'est une personne qui a fait du système D une devise, un Mac Gyver, le regard respirant la niaiserie la plus complète ou moins. C'est pour cette raison que ce commando se retrouve souvent dans des situations incroyablement inconfortables. Ici, c'est accroché au missile, qui lui-même est suspendu au ventre d'un hélicoptère, que les deux soldats guettent l'ennemi, mitrailleuse au poing. Ils font très fort et on peut les applaudir bien fort!



A peine parti, il faut déjà faire face à un problème plus que délicat. Un seul moyen pour ne pas être grillé comme un bon poisson friture, les yeux en guise de rames vus, c'est d'acquiescer ces paroles de Homère. Et pour un court moment de jouer de la mitrailleuse à bout ou, il faut lui agir avec finesse, la rapidité d'un ami bécoteux.

Voilà une fois de plus ces deux guerriers d'élite pondus à des missiles qui, cette fois, sont en plein vol. Mais attendez, ce n'est pas tout! Il faut aussi être capable de sauter de missile en missile et sans tomber de préférence! L'enfance de l'art! Au beau milieu de toutes ces pironnettes, il ne vous reste plus qu'à détruire l'ennemi et la tour sera jouée. Facile à dire n'est-ce pas?

Si l'on appelle pas cet endroit un endroit vital, on se demande alors ce que cela peut bien être! En évitant les monstres, ultimes défenseurs du lieu, il faudra viser juste pour toucher le point sensible du bougre, son talon d'Achille. Ou se trouve le talon sur une telle bête? Arg! Bon, disons qu'il faut tirer où ça lui fait mal. Mais avec une arme au rayon d'action assez large, vous ne devriez pas avoir trop de problème pour le trouver, un peu comme sur la photo!



Lorsqu'il y a deux joueurs en course lors des vagues "de dessus", l'écran pourra être divisé en deux zones distinctes. A partir de ce moment, vous pourrez appliquer la devise de "chacun pour soi", même si celle-ci ne vous sera guère utile face aux boss tous aussi monstrueux, colorés et grandioses!



Dans Contra IV, il n'y aura pas qu'une seule vue de jeu. Vous pourrez, lors de certaines étapes, voir votre personnage en vue "de dessus". Ici, le maniement sera un peu plus délicat, mais la manœuvre reste la même: détruire de l'alien. A vous de la déloger et de trouver les techniques les plus appropriées pour une extermination rapide et efficace.

C'est aussi parfois en escaladant des parois verticales qu'il faudra faire front! Ici aussi, la chute est fatale. Alors accrochez-vous, bougez rapidement et coordonnez vos lirs à tout cela! Du gîteant! Un énorme gîteant, une véritable pièce maîtresse, où chaque choc est un ennemi digne de la pire des catastrophes et dont on ne voit jamais la fin!



Avec ce passage d'un bombardier ennemi au-dessus de vos têtes, voici sans doute l'une des scènes les plus impressionnantes du jeu. Sachez qu'il y a un effet de zoom d'une beauté sans égale, vous n'avez plus qu'à imaginer le résultat et à vous procurer au plus vite le jeu.



Il n'est pas toujours évident de ramasser le premier bonnisme, la situation ne s'y prête pas toujours! Une fois encore, le boss est de taille et sa résistance aux coups est de genre proportionnel! Imaginez le tableau!

Les extraterrestres ont tous ici la particularité d'être énormes. On comprend pourquoi ils veulent d'autres planètes, ils ne doivent plus avoir de place sur la leur! Si vous avez le cœur tendre, adoptez donc une de ces charmantes bébêtes, vous ne le regretterez pas!



Voici, avec Contra IV, le must du jeu d'action sur la Super Famicom, même un Cyber Lip de la Neo Geo paraît moins attrayant, c'est pour dire! Sur une musique excellente, ponctuée de bruitages non moins fabuleux, l'action du début à la fin est à son comble! Tout le jeu fait preuve de beauté autant que d'originalité par plus d'un aspect. En fait, plus que de l'originalité à proprement parler, disons que l'on retrouve ce qui se fait de mieux dans le domaine de l'action 100% action. L'animation est, elle aussi, impeccable et ce ne sont pas les rares (mais très rares) ralentissements qui viennent gâcher quoi que ce soit au jeu. Les graphismes sont très fins pour la plupart et tous les boss sont tout simplement magnifiques (si vous avez en tête un adjectif encore meilleur, prenez du correcteur et changez magnifiquement quelque chose de supérieur). Un mot de la maniabilité, sur laquelle, vous vous en doutez certainement, il n'y a rien à redire. À peine dix minutes de jeu et vous le maîtriserez comme un pro! De quoi en profiter un maximum. En outre, malgré les continue infinies, le jeu ne se termine pas si facilement que ça, et au niveau de difficulté le plus élevé vous risquez bien de devenir fou! Un conseil, accrochez-vous, vous ne serez pas déçu du voyage!

Théo Super Rebutant



Dans toutes les positions, il faudra être prêt à tirer. Debout ou couché, en haut et en bas, à gauche et à droite: le danger vient de partout et est toujours imminent. Profitez des brefs moments de répit pour mettre au point des stratégies avec votre compagnon de route. Je me répète sûrement, mais ne travaillez pas à deux, n'en demeure pas moins toujours un travail sérieux. Si le boss sur l'écran changeait de camp ou pourrait dire travail à trois, travail adroit, mais là, on risque d'attendre longtemps, alors feu!

La panoplie d'armes qui sera mise à votre disposition sera largement suffisante pour subvenir à tous vos besoins: lance-flammes (comme sur la photo), laser, homing qui se compose de missiles à têtes chercheuses, sans doute le plus efficace, tirs explosifs, tirs étendus... Plus d'un accessoire vous sera aussi proposé, du champ de protection au tank que l'on dirige. Pour une fois, les moyens seront de votre côté! Pas le nombre, mais ça, on commence à s'y faire!



Gros plan sur l'un des deux héros devant sauver la planète. C'est vrai, il ne sourit pas, mais de toute façon, ce n'est pas un comique. Demandez aux aliens s'ils ne le trouvent pas mortel, je suis sûr qu'ils vous répondront: "Azibolatz botzaf" ce qui veut dire, pour ceux qui ne connaîtraient pas encore ce langage aux accents si agréablement germaniques, "oh! oui, à mourir".



Depuis que je traîne mes savates dans le monde des jeux vidéo, les flashy, les révélations, les jeux à jeter du quatrième étage sont devenus monnaie rare. Contra IV fait partie de cette catégorie de titres à en avoir le souffle coupé dès les premières secondes. Croyez-moi si vous le voulez, non, rectification croyez-moi tout court, ce jeu de Konami est une véritable merveille de décors, d'animation, de fluidité, de bruitages, d'effets spéciaux. Vous avez les thunes pour vous procurer ce jeu d'action pure et dure: il faut absolument vous le procurer, c'est une obligation, un devoir civique, un acte de bonne foi. Seul ou à deux, Contra IV est un jeu véritablement tonitruant. Comment vous dire ce que j'ai ressenti lorsque je dirigeais le guerrier dans ce décor post-apocalyptique, c'était incroyable, une sensation de plénitude envahit alors mon esprit. Que le jeu se déroule suivant un scrolling horizontal, ou vu du haut avec un scrolling rotatif autour du personnage, ce jeu-là est complètement génial. Si vous ne devez avoir qu'un jeu sur Super Famicom, Contra IV est celui-là. Tout simplement sidérant. Un seul reproche: le jeu se termine un peu trop rapidement.

J.M. DESTROY

EDITEUR : KONAMI
GENRE : MASSACRE A GOGO !
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : INFINIS
TAILLE CARTOUCHE : 8 MEGABITS

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 16
MANIABILITÉ : 19
SON : 17



95%

SUPER FAMICOM

Final Fight

ET QUE JUSTICE SOIT FAITE !

Vous vous rappelez sans doute cette pénible histoire où Cody avait failli définitivement perdre sa bienaimée. A cette époque, et heureusement pour lui, Haggar veillait au grain et avait pu ainsi intervenir à temps pour sauver la douce et belle... Seulement voilà, à ce moment là, Cody n'était pas le seul à avoir le béguin pour la jeune femme. Guy était tout aussi éperdument amoureux d'elle. Et sans comprendre pour quoi, il avait injustement été mis à l'écart par ses concepteurs (Capcom).

Désormais le mal est réparé. Guy nous arrive plus fringant que jamais et bien décidé à faire mordre la poussière à cette bande de ringards minables, qui ont osé recidiver en enlevant pour la seconde fois la minette. Tout aussi attendu que la première version, Final Fight Guy, comme vous l'avez compris, met en scène le vaillant Kung Fu tout de rouge vêtu. La mission reste la même ainsi que les modalités de paiement pour ces voyoux de basse-cour. Vous devrez donc, si possible, faire la peau à tous les créatins de service qui oseront vous barrer la route, tout en évitant bien sûr de ne pas trop vous faire amocher (si vous voyez ce que je veux dire)...

Vous disposerez pour ce faire d'une vaste panoplie de coups, plus mortels les uns que les autres et aurez la possibilité, en fonction de votre état et bien évidemment des options qui se présenteront à vous, de recharger votre énergie. Notez toutefois que quelques modifications ont été apportées à ce niveau. Vous ne ramasserez plus de pizzas ou de hamburgers (en ce qui concerne Guy uniquement) mais des "Suchi" ou carrément de petites statuettes à l'effigie de ce dernier, qui vous donneront une vie supplémentaire. Contrairement à la première édition -et là est la preuve flagrante qu'il ne s'agissait que d'un problème de programmation- il n'y a pas un seul ralentissement. Rappelez-vous : lorsque nous arrivions dans le second stage, au moment où le métro entrain en gare, de déplorables ralentissements se faisaient sentir. Tous les personnages qui se trouvaient à l'écran à cet instant précis étaient pris de spasmes dits "rameurs", qui les limitaient dans leur action et il en était de même pour le joueur. Aujourd'hui, non seulement nous avons enfin une version qui ne rame pas, mais de plus, avec les modifications qui y ont été apportées, le joueur peut enfin avoir accès au mode arcade en sélectionnant tout simplement le mode "Expert". C'est vraiment le pied, surtout avec Guy dont les mouvements feront rêver tous les amateurs du genre. Beaucoup plus rapide et extrêmement maniable, il s'agit sans doute, hormis le somptueux Street Fighter 2 -destiné à devenir une référence-, d'un des plus beaux jeux réalisés par Capcom...



Allez hop ! On s'prend Guy histoire de voir un petit peu ce dont il est capable.

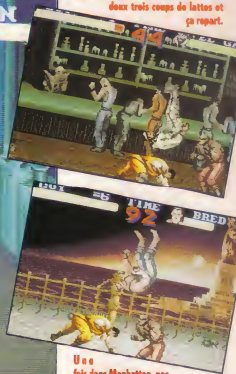
Et c'est parti mon quiqui... Et vas-y que j'te leur défonce la tronche à cette bande de vilains-vraiment-très-méchants... Un superbe coup de pied retourné et l'affaire est réglée.





Dans le bar, c'est une véritable balade : deux trois coups de latas et ça repart.

Une fois que vous êtes arrivé en tête de Subway, pour ne pas se laisser déborder par les ennemis, il suffit de les acculer sur le côté droit ; bloqués, ils ne peuvent plus rien contre vous ! Mais attention à El Gado et ses couteaux !

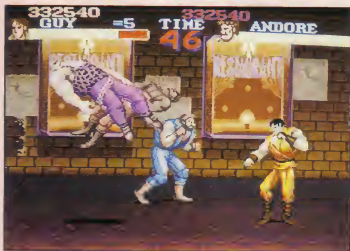


U n e fois dans Manhattan, pas de pitié, foncez dans le tas ! Y n'q'a de vrai.

Andore est très fort. Si par malheur il venait à vous saisir par le cou, vous ne pourriez plus rien. Pour éviter un tel désagrément, maniez-vous, dès votre apparition à l'écran, du sabre ou du tabo d'acier. Ils ne pourra plus vous toucher.



Dans les bas quartiers, évitez de préférence de vous frotter avec Andore qui est plutôt virulent dans la guerre, et de plus, se déplace beaucoup plus vite que dans l'ancienne version.



Avec Guy, vous ne ferez qu'une bouchée de ce filic corrompu qu'est Edie. Mais attention à son révolver...



Voilà l'un des "Bonus Stage", dans lequel vous devrez faire montre de vos talents de démolisseur. Vous n'aurez pas plus de trente secondes pour défoncer la voiture... Good Luck.





Contrairement à Cody, Guy place ses coups de genoux en niveau de la tête ! Ce fait beaucoup plus mal, mais surtout, cela permet de liquider tous les adversaires en moins de temps qu'il n'en faut à ce cher Mann pour s'ingérer un chocolat.



Je ne suis pas un fou de jeu de baston, loin de là. Mais je dois bien avouer que cette nouvelle version se révèle des plus jouables. Contrairement à la précédente (celle de Cody), celle-ci est beaucoup plus rapide et maniable. Mais la grosse différence, c'est qu'il n'y a pas le moindre ralentissement. Oui, oui ! Je peux le dire, voire même le crier haut et fort : ça ne ralentit pas !

A partir de ce moment, on a vraiment la sensation de jouer avec la version d'arcade. Certes, de nombreuses animations ont été supprimées, mais qu'importe, dès l'instant où l'on a l'essentiel. Sans compter qu'avec les

nouvelles possibilités de configurations -dont le choix des modes- il est fort sympathique de retrouver les mêmes algorithmes de déplacements des adversaires que sur la borne d'arcade.

L'ensemble graphique n'a subi aucune modification proprement dite. Il ne s'agit que de quelques petits détails. Côté sonore, on appréciera les deux nouvelles digites vocales qui font de Guy ce qu'il est.

Un superbe jeu qu'il ne faut vraiment pas louper si l'on ne connaît pas Final Fight. D'ailleurs, vous ne seriez pas prêt de trouver l'équivalent, hormis sur la Neo Geo... C'est pour dire !

S.A.



Encore un stage boss, mais cette fois, attention, il n'est pas aisé de briser des vitres à la force des poings.

Vous voilà arrivés dans l'entre de Big Boss. Faites attention aux lasers, car leur chute pourrait bien vous être fatale.



Beaucoup d'entre vous se plaignaient de ne pas pouvoir jouer avec le troisième personnage dans la première version de Final Fight, un jeu culte pour les amateurs d'arcade. Capcom a résolu le problème, en réalisant cette seconde version de Final Fight et en remplaçant l'un des personnages par Guy, le fantastique combattant rompu à toutes les techniques d'art martial. Si l'initiative est bonne, il est par contre regrettable que Capcom n'est pas essayé d'incorporer dans cette suite la possibilité de jouer à deux comme cela était le cas dans les arcades. Malgré ceci, on ne pourra que se satisfaire de l'initiative de cette société japonaise, qui en plus du changement de combattant, a également corrigé les bugs de Final Fight, notamment les ralentissements lorsque le même arme dans le second niveau. Un jeu que je conseille particulièrement à tous ceux qui n'ont jamais eu la joie de posséder la première version, les autres feront comme ils le voudront.

J'm DESTROY

EDITEUR : CAPCOM
GENRE : BEAT THEM UP
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 7
TAILLE CARTOUCHE : 8 M.BITS

GRAPHISME : 18
ANIMATION : 19
MANIABILITÉ : 17
SON : 17

91%

ARKADOID

MEGADRIE

- MEGADRIE jeu + manette + alimentation + pénalité 949 F
- MEGA CD + 1 jeu au choix 3 650 F
- jeux CD MEGADRIE 375 F
- Donald Duck 345 F
- Dursi strike 449 F
- Street of rage 395 F
- Turbo out run 449 F
- Sonic 395 F
- Garçon Sandiego 475 F
- James Bond II 449 F
- Two crude ducks 449 F
- Koi Camelion 449 F
- Exile 449 F

Ouverture d'ARKADOID
samedi 11 avril

CHALON / SAONE

12 rue de la CITADELLE
71100 Chalon / Saone
Tél: 85 - 93 - 07 - 77

JEUX NEO GEO

- Console NEO GEO + alimentation + joystick 2 450 F
- Fatal Fury 1 090 F
- Mutation Nation 1 090 F
- Sengoku 990 F
- Soccer Brawl 1 090 F
- Raguy 990 F
- Cyber Lip 990 F
- Eight Man 1 090 F
- Robo Army 990 F
- Alpha Mission II 1 090 F
- Trash Rally 1 090 F
- Riding hero 990 F
- Last Resort 1 090 F

GAME GEAR

- Console GAME GEAR + jeu 990 F
- Alimentation secteur 150 F
- Adaptateur Mastorgear 199 F
- Out Run 245 F
- Wonderboy 215 F
- Myraco G.P. 215 F
- Magical Guy 250 F
- Ninja Garden 250 F
- Donald 250 F
- Buster Ball 250 F
- Shinobi 245 F
- Mickey Mouse 250 F
- Alleywar 250 F
- GG Aleste 250 F
- Sonic 250 F
- Alien Syndrome 250 F
- Monster World III 250 F

GAME BOY

- Console Gameboy + Tetris 549 F
- Dr Mario 145 F
- Castlevania II 245 F
- F1 Race 145 F
- Crazy car 245 F
- Elevator Action 245 F
- Track Meet 245 F
- Mickey's dangerous chase 245 F
- Fire bird 245 F
- Tower of druga 245 F
- Mickey II 245 F
- Megaman I et II 245 F
- Hang on 245 F
- Terminator 2 245 F
- Robocop 2 245 F
- Mario Quest 245 F
- Sagala 245 F
- Tortue Ninja 2 245 F

SUPER FAMICOM

- Console Super Famicom + 1 jeu Actraiser + pénalité + 2 manettes + alimentation 1 650 F
- Adaptateur SNES 190 F
- RGB cable 390 F
- Final Fight 499 F
- Southstar 590 F
- Castlevania IV (promo) 390 F
- F1 Exhausted 590 F
- Wrestle Mania (US) 590 F
- Xardion 590 F
- Final fight guy + CD 590 F
- Top Racer 590 F
- Final Fantasy II 590 F
- Mario World IV 499 F
- Joe & Mac 590 F
- Zelda III 590 F
- Rocketeer 590 F
- Rushing beat 590 F
- Cyber Formula 590 F
- Last Fighting 590 F
- Adams Family (US) 590 F
- Hot Trick hero 590 F
- F Zero 390 F
- Super Ghouls's ghost 499 F
- Contra 590 F
- Smash TV (US) 590 F
- Riana 1/2 590 F
- STG Strike gunner 590 F
- Vals 590 F
- Pit Fighter (US) 590 F
- Axelxy 590 F

Echangez vos jeux sur toutes les consoles à partir de 50 Frs.

BON DE COMMANDE à retourner à ARKADOID 8, rue des Augustins 57000 Metz
Renseignements au 87.36.36.05

NOM: _____ PRENOM: _____
ADRESSE: _____
CODE POSTAL: _____ VILLE: _____ TEL: _____

Titre	Qté	Prix
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Frais de port +
Total à payer

Pour les frais de port
téléphoner au
87 36 36 05

REGLEMENT: ☐ CHEQUE ☐ MANDAT ☐ CONTRE REMBOURSEMENT
☐ CARTE BANCAIRE
N° _____ Date d'expiration: ____ / ____ / ____
SIGNATURE _____

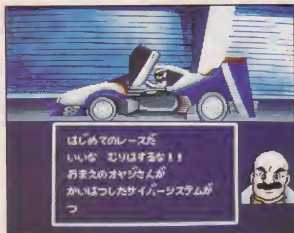
Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Modifications des tarifs sans préavis. Megadrive et Game Gear sont des marques déposées par SEGA. Gameboy et Super Famicom sont des marques déposées par NINTENDO.

SUPER FAMICOM

LA F1 DU FUTUR AVANT L'HEURE!

Cyber FORMULA

As du volant sur un bolide frôlant les cinq cents kilomètres/ heures, vous voilà prêt à rentrer dans l'Histoire en participant à un véritable championnat du monde. A vous de prendre au mieux les chicanes et virages, de profiter des lignes droites en poussant à fond sur votre turbo. Un turbo qu'il faudra user avec parcimonie pour ne pas tomber en panne sèche avant la fin de la course! En cas de problème, faites un arrêt au stand afin de repartir de la bonne roue. A cette vitesse, il faudra savoir aussi utiliser cet étrange accessoire que l'on nomme communément frein et qui ne sert pas de décoration comme beaucoup le pensent. Repérez les pièges sur les circuits et lancez-vous au milieu d'autres véhicules qui semblent, tout comme le vôtre, être sortis d'un des meilleurs Maf Max.

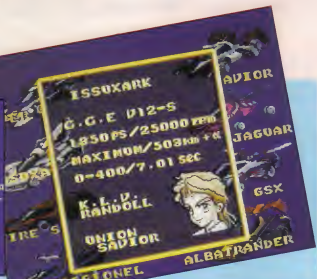


Pour reconnaître la piste, rien de tel qu'un bon véhicule dont les capacités sont excellentes. Admirez au passage la ligne de la "voiture" si tant est que l'on puisse encore parler de voiture. A croire que dans le futur, on aura meilleur goût qu'actuellement!



A cette vitesse, il faudra anticiper les virages à une vitesse prodigieuse. Pour vous aider, ces virages seront indiqués à l'avance. Juste ce qu'il faut pour profiter des courbes parfois hyper dangereuses des circuits.

Avant de partir pour un championnat, sélectionnez votre véhicule. Vous pouvez bien sûr décider de la voiture à son design, mais le plus sage est de prendre en compte ses capacités en consultant la fiche technique qui s'y rapporte. Vous pourrez en plus voir la tête du pilote qui, je vous le rappelle, est censée être la vôtre!





Un dérapage survient toujours plus vite qu'on ne le pense et Sacha Distel en sait quelque chose! Alors, sur la piste, sachez piloter en finesse. Si vous désirez mettre les gaz, arrangez-vous pour connaître par cœur le tracé de la course, ça risque plutôt de vous être utile.



Comme vous le voyez, des jeux comme ça, on en a déjà vus, et pas qu'un peu! Mais comme l'a justement fait remarquer Greg, "pas sur la Super Famicom". Tout est là! Les connaisseurs retrouveront avec Cyber Formula un clone de F1 Grand Prix (PC Engine ou Megadrive). Seul véritable changement, les véhicules qui font plus futuristes. Même si le jeu n'exploite pas les capacités caractéristiques de la Super Famicom, il n'est pourtant pas mauvais. Ce système de courses vues de dessus est après tout très agréable. L'animation est, sur presque toute la ligne, impeccable et les graphismes de la piste et des décors environnants ont le bon goût d'être assez changeants. Les sons restent toujours aussi intéressants, franchement rien de remuant malgré de rares exceptions comme certaines musiques. Si vous regardez, depuis longtemps les logithèques des autres consoles, en espérant voir débarquer une course de voitures plutôt sympa mais sans grandes innovations, le jour est arrivé avec Cyber Formula.

T'ES SUPER ROULANT



Sur certains circuits, vous bénéficierez à l'écran de différentiels ou non peut plus beaux. L'effet est saisissant. Concentrez-vous cependant sur la course car, même si vous ne pouvez pas tomber de pont, vous pouvez encore mal prendre le virage qui suit! Pour obtenir un semblant de différentiel, déconnez le premier plan, puis, à l'aide de quatre allumettes, surlevez-le. Vous obtiendrez grosso modo le résultat final, le mouvement en moins!

Pas moins de douze circuits différents à parcourir! Une fois encore, nos amis germains ne manquent pas de s'illustrer par la clarté et la rigueur dans la forme de la piste. On ne fait pas plus simple que ce circuit.



Que de précieuses secondes qui se perdent à l'instant sous nos deux yeux! Quand on filo à Mach 1/2 on risque de perdre la victoire en passant faire un pique-nique au stand. Enfin, chacun son truc, si ça vous tente...



Après F1 Exhaust Heat, malheureusement, les courses de voitures paraissent bien pâles. Effectivement, et sans aucun a priori, Cyber Formula est tristounet. D'abord la course ne se déroule pas de la même manière, puisqu'elle est entièrement vue du haut (à la manière de F1 Circus sur Megadrive). Ensuite, les graphismes ne sont franchement pas terribles, pour ne pas dire pire. Pour continuer, nous ajouterons que la voiture se dirige extrêmement mal, et c'est sans doute aussi cela que Cyber Formula est nul. Dans les virages par exemple, il est particulièrement important de bien manoeuvrer le véhicule. Dérapent très vite et n'ayant pratiquement aucune adhérence au sol, on a bien trop souvent l'occasion de se vautrer la tête à cause du manque certain de maniabilité. Assez pauvre dans son contenu, Cyber Formula est un jeu que je vous déconseille, d'autant que d'autres titres du même genre ne devraient plus trop tarder à pointer leur bout de nez dans un avenir proche, genre quelques semaines.

J'M DESTROY

EDITEUR : **TAKARA**
GENRE : **COURSES FUTURISTES**
DIFFICULTÉ : **MOYENNE**
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : **1**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **PASSWORD**

GRAPHISMES : **13**
ANIMATION : **15**
MANIABILITÉ : **18**
SON : **13**

81%

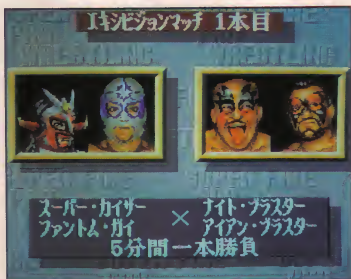
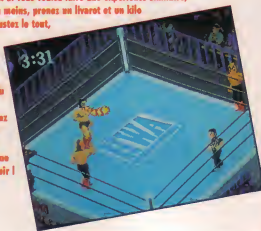
SUPER FAMICOM

SUPER FIRE PRO-WRESTLING

**EBATS
TOUT FEU
TOUT
FLAMME
ENTRE
CATCHEURS,
SUR UN RING
SURCHAUFFÉ !**

Deux ou quatre hommes dans un ring vont s'affronter jusqu'au K.O. au cour d'une lutte employant des techniques aussi variées que spectaculaires. Vous l'avez deviné, c'est de catch dont il s'agit. Oui, oui, du catch, et pas du golf, aussi surprenant que cela puisse paraître. Encore un des grands mystères de la vie! Choisissez votre lutteur, soit en fonction de son physique, toujours impressionnant, soit en fonction de ses techniques. Si le marteau pilon est davantage une technique dans vos cordes (jeu de mots maître Capello!) sélectionnez donc, après une rapide enquête, le catcheur qui la maîtrise. Autant faire les choses bien. C'est vrai, il faut s'appliquer dans son travail, même lorsqu'il s'agit de faire sauter le dentier d'une brute épaisse plus proche du singe qu'autre chose! Une fois les techniques parfaitement acquises, lancez-vous sur le ring pour des combats dont vous déciderez vous même de la durée. De quoi enthousiasmer un public avide de spectacle et de violence pendant un long moment !

Vous le savez tout aussi bien que moi, au catch, tout est permis. Ce lutteur de Komodo le sait lui aussi parfaitement, et c'est pour cela, qu'après avoir ingurgité un cocktail tequila/ vodka, il peut faire des merveilles. Si vous voulez faire une expérience similaire, l'alcool en moins, prenez un livret et un kilo d'ail, dégustez le tout, puis, partez hanter les couloirs du maître. Vous verrez que c'est aussi efficace que ça on a l'air !

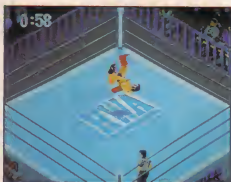


Une petite page de présentation avant que les hostilités ne commencent. Les physiques sont aussi variés que les prises, chaque catcheur possède sa propre "prise-qui-ne-pardonne-pas". Pour ce match en double, il aura fallu sélectionner, non pas les catcheurs un par un, ce qui est bien dommage, mais par couple. Sacré couple qu'un couple de catcheurs !

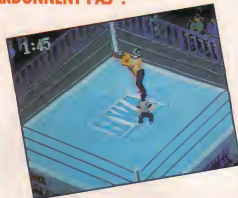


Enfin, oui, je dis bien enfin, un jeu de catch où l'arbitre peut se faire assommer, blesser, torturer, étrangler, écraser, renverser, briser... ou au mot peut participer! Une projection de votre adversaire adroitement manœuvré, et voilà l'arbitre au sol. Au fur et à mesure, sa chemise se tintera de rouge. C'est drôle, c'est celui qui prend le moins de coups qui saigne le plus ?

MILLE ET UNE PRISES QUI "NE PARDONNENT PAS"!



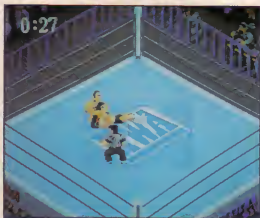
Le fameux marteau pile! Je ne vous dis pas le mal de crâne après!



La non moins fameuse prise de l'ours, de nom de cette façon fort virile qu'à cet animal de vous déclarer son affection.



Superbe saut chassé à la mâchoire! Mon dentiste pratique la même technique et maintenant ça va beaucoup mieux!



Ne serait-ce pas là... la terrible... prise... du... som... sommeil? Rrrrrrr...pschhh!



A vue d'œil, il y en a un qui va faire un sacré vol plané. On reconnaît toute la délicatesse d'un pseudo Ultimate Warrior (ou fait, c'est son frère jumeau!).



Décidément, le catch se trouve désormais sur toutes les consoles, pas une n'y échappe! En voyant arriver ce sport sur la Super Famicom, on pouvait légitimement s'attendre à quelque chose de nouveau, quelque chose qui viendrait rompre la monotonie des dernières productions du genre. Hormis un ou deux points particulièrement agréables et assez novateurs, le jeu ne se démarque en rien de ce qui se fait déjà. Les graphismes sont assez quelconques (ils font étrangement penser à ceux du WWF de la 8 bits!) et manquent d'une petite pointe de réalisme. Côté animation, il n'y pas à se plaindre, l'exécution des prises, dont le nombre est tout juste suffisant (mais suffisant tout de même), s'opère sans aucun problème et les techniques peuvent se succéder rapidement sans aucun accroc. L'action est suffisamment rapide pour permettre une parfaite jouabilité. Les sons quant à eux, sont dans l'ensemble assez corrects, mais n'offrent rien de véritablement transcendant. Quoi qu'il en soit, l'important demeure la jouabilité qui est totale, et ceux qui se passionnent pour ce sport pourront, surtout à deux joueurs, trouver leur bonheur.

T'es Super Reclitique



Première simulation de catch sur Super Famicom, Fire Pro Wrestling est également le premier soft grossièrement daubique de ce mois-ci sur cette bécane. L'expérience nous le montre, la conversion de ce sport sur console n'est pas une entreprise aisée. Entre toutes les prises disponibles en défense et en attaque, on y perd très vite son latin. Toujours sans doute à cause de ce grand nombre de coups, il est particulièrement difficile d'anticiper les mouvements de l'adversaire et parer ses attaques relève de l'exploit de haut vol. De plus, lorsque par miracle vous arrivez à voir ce que le catcheur t'en face tente de vous faire, vous êtes comme paralysé par un manque évident de maniabilité au niveau des commandes, qui se traînent comme ce n'est pas permis. Si la représentation du ring est assez opportune, les graphismes et l'animation sont tous deux très largement en-dessous des capacités de la machine. Lorsqu'on joue seul à Fire Pro Wrestling, on se prend vraiment plus la tête qu'autre chose, à deux, les défauts persistent mais comme ils sont valables pour chacun des joueurs, les effets s'en font moins ressentir et on s'amuse un peu plus. Tout cela reste tout de même très limité.

J'm DESTROY

EDITEUR : HUMAN
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 0

GRAPHISME : 11
ANIMATION : 14
SON : 12
MANIABILITÉ : 16

72%

SUPER NES

HOME ALONE

HOME ALONE OU JE JOUE À STALONE !

Les départs en vacances, c'est toujours assez précipité. Il faut penser aux chaussettes de rechange, aux lunettes de soleil, aux cartes routières (surtout quand on prend l'avion), au dentifrice, au guide du parfait crétin... bref, tout un tas de bric-à-brac. Dans tout ça, il est fort courant que l'on oublie une chose ou deux. Généralement, c'est la belle-mère qui reste derrière avec le dog allemand et les poissons rouges. Mais cette fois, c'est un adorable bambin, adorable teenager s'amusant au lance-pierres et au pistolet à eau dans la maison, sautant sur le lit des parois et fouillant un peu partout, qui a été oublié. Si les parents peuvent enfin respirer tranquilles sous le soleil du Mexique, le gamin, lui, doit faire face à une bande de gangsters malintentionnés qui ont eu la géniale idée d'entrer dans la maison qu'ils croyaient désertée. Conclusion: il faut maintenant, pour le dernier propriétaire sur les lieux, défendre la maison. A vous donc de récolter tous les objets de valeur qui traînent dans la maison avant que des mécréants ne mettent leurs vilaines mains pleines de doigts dessus. Une vraie partie de plaisir, pistolet à eau au poing !

OH NO!



En anglais "Oh, no!" veut dire approximativement: Oh, c'est horrible, je viens de m'en prendre plein la vue, les méchants m'ont attrapé, je me suis fait pincer et ça, ce n'est vraiment pas fute-fute! Eh oui, les anglophones ont l'art de faire bref! Et dire que chez eux, l'intégralité de Victor Hugo ne tient qu'en dix pages!



Si ça va votre, pendant que vos parents ne sont pas là, vous pourrez danser sur leur lit, mais vous pourrez aussi grimper sur bon nombre de meubles de la maison. Si vous avez toujours rêvé de piétiner le piano, la table de la salle à manger, les fauteuils Louis XV du salon, la cuvette des toilettes (ça qui est on ne peut plus périlleux, ou s'y casse vite la mâchoire) vous pourrez essayer... En somme, voilà une bonne occasion de réaliser un bon nombre de vos fantasmes. Dommage que l'on ne puisse pas taper les murs, mettre le chat dans le sac à linges, éviscérer les oreillers...



Pendant tout le jeu, vous serez gratifié d'écrans digitalisés où vous retrouverez avec étonnement (j'aurais bien dit avec joie, mais il ne faut pas pousser non plus), certains passages du film "Maman j'ai Manqué l'Avion" qui, en anglais, se dit Home Alone. Qu'est-ce qu'en se cultive grâce au cinéma !



Faites aux objets précieux qui se trouvent ça et là dispersés dans la maison, il faudra prendre certaines mesures. Non, non il ne faudra pas les ramasser, mais les récolter et les rassembler précieusement dans la cave. N'oubliez donc pas de vider votre sac de temps à autre.



En fouillant les armoires dans les chambres, la cuisine, la salle de bain et encore d'autres pièces, vous pourrez mettre la main, et éventuellement la dent, c'est fait pour ça dans le fond, sur des parts de pizza. Attendez encore un peu, et vous vous transformerez en tortue ninja Génial... L'important, c'est que grâce à elles, vous récolterez pas mal de points. Je savais que la pizza donnait des boutons, mais des points ?

En voilà un ado malin élevé au Buster Keaton et au Charlie Chaplin! Le coup de la peau de banane. Je dirai bien que même dans les films (y compris les navets de première classe) on n'ose plus s'en servir, mais je paraîtrais mauvaise langue. Enfin, grâce à ce 5 combien subtil stratagème, vous pourrez neutraliser certains des bandits qui hantent votre légitime -et mal rangé- demeure.



Home Alone, c'est aussi un véritable jeu de plates-formes dans la plus pure et la plus profonde tradition. Pour récolter certains objets, il faudra se livrer à divers manœuvres d'escalades. Une occasion de voir le petit Patrick Edlinger qui sommeille en vous. S'il ne veut pas se réveiller, les choses risquent de se compliquer substantiellement.



Attention pas. Et en plus, c'est une bonne raison pour ne pas ranger vos affaires. C'est vrai, si un cambrioleur arrive, il se prendra certainement les pieds dedans. Expliquez donc ça à vos parents, je suis sûr qu'ils seront ensuite beaucoup plus compétissants.



Vous êtes tout seul, lamentablement tout seul dans votre coin et dans votre baraque. Une bande de salopards de cambrioleurs veut s'emparer des richesses qui abondent dans chacune des pièces, il faut les mettre en sécurité avant qu'ils ne se les approprient. Ce jeu de plates-formes transcende le joueur dans une bonne humeur quotidienne. Certes, les graphismes ne sont pas d'une excellence à toute épreuve, mais ils demeurent agréables. Le jeu en lui-même se déroule assez rapidement. Au début, parmi toutes les salles on est un petit peu perdu, comme un chien sans son maître mais très vite, on se déplace avec aisance et facilité. Tout au long de votre périple, vous pourrez récupérer des objets et des armes qui vous permettront de réduire à néant l'hostile agresseur qui force sur vous. Alors que l'action est assez rapide, que les divers scrollings sont bons, on s'ennuie, on s'écote, comme des petits fous à amasser toutes ces fortunes pour les mettre en sécurité dans le coffre-fort familial. Amusant et distrayant, Home Alone est un jeu original qui change un peu des jeux de plates-formes traditionnels.

J'm DESTROY



La tête du gamin catastrophé et s'écriant "oh, no!" résume assez bien le comportement du

joueur face au jeu. Home Alone vient s'inscrire dans la catégorie des jeux qui, tirés d'un film ou d'un livre, pensent se vendre grâce à leur unique titre, en prenant le consommateur pour un parfait imbécile. Ce qu'est assez désagréable, vous en conviendrez. Bref, on se retrouve donc devant un jeu dont l'intérêt est d'un limité plus que prononcé. Les décors sont d'une pauvreté et d'un manque d'originalité effrayants, et l'action en elle-même est suffisamment soporifique pour calmer 100% de la population des insomniaques drogués au café noir. Seules, les musiques sont assez sympas et l'on reconnaît certains morceaux particulièrement célèbres et plutôt repris ici. Si l'on excepte une laideur quasi générale et un intérêt au ras des pâquerettes, Home Alone est un jeu qui ne possède pas de défaut technique majeur. Normal me direz-vous, qui ne tente rien ne craint rien. En conclusion, il faut savoir que Home Alone est un jeu dont on peut se passer très facilement, on n'y joue que très peu, et c'est tant mieux. C'est bête de perdre du temps.

T'es Super Rien

EDITEUR : T. HQ
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : SUFFISAMMENT
TEXTE ET NOTICE EN ANGLAIS

GRAPHISME : 11
ANIMATION : 15
SON : 15
MANIABILITE : 16

72%

SUPER FAMICOM

ROCKETEER



Daes cette phase, de loin la plus intéressante (on fait ce qu'on peut), il ne sera pas évident de remporter la course de 10 tours puis celle des 15. N'est-ce pas TSR?

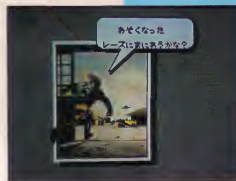
Remarque: en bas de l'écran, le nom des pilotes, le nombre de tours effectués, celui des tours qu'il vous reste, et enfin le scanner qui vous permet d'avoir une vue de face.



Après une célèbre apparition sur PC il n'y a pas si longtemps (cf Joystick 95), Rocketeer débarque sur la Super Famicom, avec pratiquement les mêmes graphismes. Ces derniers représentent assez fidèlement les différentes scènes tirées du film sorti en 91, film lui-même inspiré d'une bande dessinée très connue aux Etats-Unis et dont les américains raffolent. Le scénario du film est donc totalement repris pour ce soft, à savoir que toute l'histoire se déroule en des temps pas si lointains que ça, puisqu'il s'agit de la seconde guerre mondiale. Vous entrez dans la peau de Williams, un professeur célèbre, dont les travaux sont épiés et envies par les Nazis. Ce prof est en effet le créateur, ou plutôt l'inventeur: du fameux "rocket" qui permet à celui qui s'en sert de pouvoir voler dans les airs à une vitesse vertigineuse. Et c'est donc tout-à-fait légitimement (à la guerre comme à la guerre!) que

GUERRE ANTI-NAZIS DANS LES AIRS !

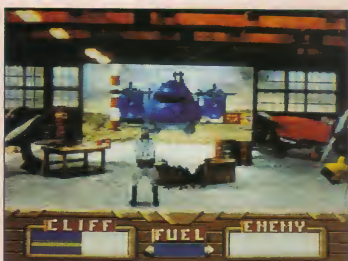
les allemands aspirent à cette grande trouvaille qui pourrait faire pencher la balance, en ces temps conflictuels, de leur côté. Mais le hic, c'est que pour vous faire chanter, ils ont enlevé votre bien-aimée, que vous devrez donc arracher à leurs pattes le plus vite possible. Vous devrez ainsi participer à une course d'avion, vous débarrasser des nazis en une phase de tir au sol, puis dans les airs, et enfin, vous servir de vos poings pour sauver votre belle...



Lorsque vous débutez ou terminerez les différents chapitres qui constituent le jeu, vous pourrez voir apparaître des dessins repris de la bande dessinée Rocketeer. En vrac, on a une victoire du héros en avion contre ses adversaires, une autre victoire avec le rocket dans le dos, toujours contre ses avions, et enfin une autre victoire dans le jeu de tirs à l'intérieur du hangar.



Dans cette deuxième phase de jeu, vous dirigez le héros, ou plutôt son pistolet, à l'aide de la cible qui vous permet de faire un carton. Parfois, vous pourrez récupérer des trousse de pharmacie, comme ici, ou bien encore du fuel pour votre rocket ou des vies supplémentaires. Il faudra revenir dans cet endroit une seconde fois, mais vous serez accueilli avec des grenades.



Lorsque enfin vous vous envolerez dans les airs (évidemment), vous rencontrerez sur votre passage des méchants-tout-plein comme ces V1 et V2 allemands, ou encore ces imitateurs ratés qui ne connaissent pas encore le vol horizontal. Fort heureusement Goldorak est là... Non là, je m'égare un peu. Reprenons: fort heureusement, vous pourrez trouver des bonus qui vous donneront des tirs multiples (c'est la balle ronde).



Pour une déception, c'est une déception. Moi qui m'attendais à ce que l'intérêt du jeu soit assez élevé, je dois vous dire que j'ai été déçu. Non pas que je sois difficile, au contraire, mais là, il faut se rendre à l'évidence: on ne s'amuse pas. Sauf peut-être dans la première phase du programme, dans laquelle on doit battre des avions dans une course autour de trois pylônes, et encore, car en restant le doigt appuyé sur le bouton, on constate avec dépit que l'avion vire tout seul (!). Pour ce qui est des autres phases de jeu, là aussi on connaît par cœur les éternels jeux de tirs auxquels on est désormais habitué: d'autant plus que les ralentissements pris de crâne ne vous donnent pas envie d'aller plus loin. C'est triste mais c'est comme ça. Les graphismes sont, par contre, très réussis avec des digitalisations à vous couper le souffle. Mais ce n'est malheureusement pas cela qui va relever le niveau du soft, d'autant plus que les musiques et les sons s'avèrent très pauvres. Bref, un jeu à ne pas se procurer sauf si vous êtes collectionneur ou fan de ce héros.

TRAZOM



Dès les premières minutes de jeu, on sent que Rocketeer n'est pas un jeu comme les autres. En faisant des recherches, les jeux sur micros étant pour moi assez obscurs, j'ai appris que ce jeu avait d'abord été réalisé sur PC et qu'il avait sur cette bécane reçu un bon accueil de la part des pcmaniacs. Lorsqu'on insiste un petit peu, on constate en effet que tout, dans ce jeu d'action, n'est pas à jeter par la fenêtre. Je dirai même que beaucoup d'éléments sont très satisfaisants, à commencer par les graphismes. Tous digitalisés, les graphismes sont, dans l'ensemble, excellents. Quoique un peu flous, ils donnent une très bonne impression de réalisation. Les diverses épreuves auxquelles vous allez devoir vous mesurer sont variées et d'une difficulté progressive, ce qui empêche de finir Rocketeer en trois secondes après l'introduction de la cartouche. Quoique peut-être un peu répétitif -normal, chaque scène se produit deux ou trois fois- ce jeu d'ISS reste un bon titre comme on n'a guère l'habitude d'en voir sur console.

J'm DESTROY

EDITEUR : IGS CORPORATION
GENRE : ACTION
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 3

GRAPHISME : 18
ANIMATION : 14
SON : 13
MANIABILITÉ : 13

73%

SUPER NES

DRIFT RACING

LE CROSS DE TOUS LES DANGERS !

Amateurs de tôles froissées, de pneus éclatés, de dérapages manqués, d'explosions en séries, bienvenue au cross de tous les dangers ! Ici, face à quatre véhicules adverses, vous devrez faire vos preuves en tentant de remporter la victoire, celle qui ne sera attribuée qu'au meilleur pilote : celui qui maniera avec une dextérité diabolique son bolide customisé. Une fois en piste, pas de cadeau à faire à l'adversaire. N'hésitez surtout pas à miner la piste afin de retarder les autres concurrents. De nos jours, les mines font des miracles et c'est parfois la victoire qu'elles vous apporteront ! Au fil de la compétition, amassez d'importantes sommes d'argent et gérez-les de façon correcte afin de vous procurer l'équipement le plus adéquat. Une fois n'est pas coutume, il faudra savoir vous faire gestionnaire autant que pilote ! Si ce n'est pas encore suffisant, vous pourrez exprimer vos talents d'architecte en créant vous-même vos propres circuits, de quoi se livrer à tous les délires !



Pas évident de conduire sur un terrain aussi inégal, surtout lorsqu'un saut provoqué par une bosse vous emmène tout droit dans le décor ! Pas question d'accélérer sans cesse. Pour une fois, il semble bien que le frein ne soit pas un gadget inutile, enfin, de temps en temps, parfois, quand on y pense ou quand on a le temps de l'utiliser !



A vous de sélectionner la forme, le design de votre véhicule. Du 4X4 au dragster dans le plus pur des styles, vous pourrez ensuite partir concourir, pour le meilleur et pour le pire. Avant de pouvoir optimiser la machine grâce à l'argent durement acquis au fil des victoires fittées comme elles doivent l'être, il faudra être patient. Il faudra déjà être capable de tenir la route, ce qui n'est, hélas, pas toujours évident, hélas !





Si vous vous sentez l'âme d'un créateur de génie, ou même d'un créateur tout court, - pas besoin de génie ici, lancez-vous donc dans la composition de circuits. Une bonne occasion pour palier aux inconvénients que pourraient avoir les circuits déjà programmés et pour réaliser des œuvres ultra modernes. N'oubliez tout de même pas qu'après, il faudra rouler dessus, alors ussez avec modération des virages et autres chicanes de la mort-tu-l'as-pas-vu-c'est-dans-l'décor!



Le repos du guerrier, une place sur un podium! Un peu de repos avant la prochaine course où encore bien des surprises vous attendent. Profitez-en pour admirer votre véhicule sous un jour nouveau.

Vous voilà en place sur la ligne de départ. Pas beaucoup de place, n'est-ce pas? Je vous laisse imaginer la cohue que provoque le coup d'envoi. Poser sa mine à cet endroit est toujours une manœuvre assez explosive. Et puis, près de la ligne d'arrivée, c'est une bonne place pour les surprises de dernière minute!



Les derniers mètres et c'est l'arrivée! Ouf, il était temps! Pas de fête, de feu d'artifice ou de jeunes filles pour vous accueillir... Et puis quoi encore! C'est ambiance, vous n'avez plus qu'à la créer vous-même. Prévoyez déjà un bon nombre de cartons d'invitations, il risque d'y avoir de nombreuses défections lorsqu'il faudra annoncer le titre du jeu!



Bon, il faut bien commencer par quelque chose, alors allons-y sur les graphismes de ce jeu, non sans une réticence aussi prononcée que justifiée. Passons sur le fait qu'il n'y a aucun décor, pas même un goudi servant de spectateur et penchons-nous sur les véhicules et la piste en elle-même. Oui, difficile de dire si le but était de faire beau, mais si ça l'était, c'est manqué et pas qu'un peu! Tout ce qui est graphisme est lamentablement laid, repoussant et indigne de la Super Famicom. Côté créativité, on nous a laissé tout le travail. C'est d'ailleurs ici que se trouve la seule originalité ainsi que le seul intérêt de ce jeu, dans la composition de circuits. Le reste est plus que médiocre. Même l'animation est plus que douteuse! On ne nous épargne rien! Il reste encore les sons qui ne s'illustreront pas non plus par leur qualité. Dans le même genre, Off Road est certainement cent fois plus sympa et cent fois plus maniable. De quoi vous inspirer dans vos achats.

T'es Super Réjou!



Depuis l'arrivée de la Super Famicom, tout le monde connaissait l'existence, d'après ses capacités techniques, d'un mode équivalent au mode HAM de l'Amiga c'est-à-dire un mode en haute résolution. Jusqu'à présent nous n'en n'avions pas vu la couleur. Avec RPM Racing le flou a désormais disparu et l'éclatante évidence saute à nos yeux émerveillés. "Diantre, que c'est beau", fut la première expression orale qui m'est venue à l'esprit en découvrant ce spectacle pixelisé. Si bien souvent je raconte que les graphismes ne sont pas tout dans un jeu, il faut bien reconnaître qu'ici, leur est due pour une grande part, la réussite de ce jeu. Avec la possibilité de jouer à deux simultanément, de concourir sur des circuits pré-programmés, ou de construire à volonté ses propres courses (ce qui relance encore un peu l'intérêt de l'ensemble), RPM Racing est d'une réalisation très riche. Au départ de la course, on est un peu paniqué par les commandes, assez inhabituelles. Cependant, au bout de cinq ou six courses, on se rend vite compte que la maniabilité est parfaite, d'autant plus que les programmeurs ont utilisé les boutons situés à l'arrière du joystick pour augmenter l'adhérence de la voiture dans les courbes. Déjà plaisant seul, c'est surtout à deux que RPM Racing révèle toutes ses qualités. Et le bougre, il en a!

J'm DESTROY

EDITEUR : INTERPLAY
GENRE : COURSE AUTOMOBILE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 0
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1

GRAPHISME : 10
ANIMATION : 11
SON : 12
MANIABILITE : 12

75%

SUPER FAMICOM

Super Birdie Rush

BIENVENUE AU MAÎTRE DU CLUB DES MAÎTRES DES CLUBS !

Quelle délicieuse journée pour Charles-Edouard et Marie-Madeleine ! Aujourd'hui, au programme, une partie de golf. Diantre, que c'est amusant et divertissant ! Bref, il va falloir jouer du club pour parvenir à un résultat correct. Plus sérieusement, vous pourrez, lors de cette partie de golf, choisir parmi plusieurs situations différentes. Tout d'abord, vous pourrez choisir la version "lonely wolf" (prononcez "woulf"). C'est-à-dire que vous serez seul sur le parcours, sans personne pour vous embêter et vous faire sentir vos faiblesses. Vous pourrez aussi décider de jouer "au trou". En d'autres termes, vous jouerez contre un adversaire qu'il faudra tenter de battre à chaque trou, le vainqueur étant celui qui aura totalisé le maximum de victoires, bien entendu. Enfin, dernière possibilité, mais non la moins intéressante, le tournoi. Une fois encore, vous ne serez pas seul à jouer puisque certains golfeurs vous accompagneront, vous laissant leurs techniques parfois surprenantes. Heureusement, la vingtaine de participants au tournoi ne vous suit pas. Seuls quelques golfeurs seront sur vos traces. De quoi vous stimuler !



Tenez compte de la pente du terrain et hop ! "Vas-y mon gars, frappe dans la balle" comme dirait un paysan bourguignon. Dosez avec précision la force de votre coup et la victoire est dans la poche, ou plutôt dans le trou. Bien que cela puisse prêter à confusion pour ceux qui ont les poches treuées !



Avant de commencer, un petit zoom et une petite rotation, histoire de se dire que l'on joue bien sur une Super Famicom et non pas sur une trottinette de seconde zone. Techniquement, ça ne sert strictement à rien, mais rien de rien, mais ce n'est pas trolley comme diraient les Suisses.



C'est parti, on commence par un petit par quatre, d'une facilité à se tordre de rire sur du verre pilé, ce qui, en passant, n'est pas un mince exploit. Pour ce qui est de la puissance du coup, vous aurez environ un quart de seconde pour frapper au meilleur moment, ce qui est largement suffisant. On en fait des choses en un quart de seconde, on peut par exemple dire "aglobatz botzo", mais alors, avec un peu d'expérience, parce que sinon, on risque de se tromper.

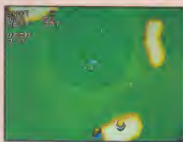


Correspondant approximativement à trois niveaux de difficultés, le choix du set de clubs. Un set qui en comporte au fait quatorze, soit le double. Faut-il en conclure que si l'on appelle ça un huit, il y en aurait seize? Je vous laisse débiter sur cette question d'une haute portée philosophique, pour vous prévenir que de ce choix, dépendra votre réussite. Bien évidemment, c'est avec le technique set que l'on parviendra aux meilleurs résultats, avec un peu d'expérience bien sûr.



Voici

la charmante (selon les critères de tout bon fératologue digne de ce nom) animatrice de ce grand tournoi auquel vous allez participer. Oh! elle va vous en dire des choses! Bien sûr, tout sera en japonais, alors, question intérêt (à risque de ressembler à un cours d'allemand, c'est-à-dire à quelque chose d'où on ne peut plus passionnant... Oh, chouette...



On retrouvera sur ce parcours tout ce qui fait le charme des terrains habituels, à savoir les bunkers, les plans d'eau, la végétation qui vous fait atterrir dans les arbres... Une fois encore, la preuve est faite

qu'une première place, ça se perd facilement. Vu le score sur la photo, je ne vous dirai pas qui jouait, mais il s'est aussi très vite rattrapé. Comme quoi, tout peut se jouer à pas grand-chose, comme l'observation de certains paramètres par exemple...

Quand vous atterrissez au haut du fair way, on ne manque jamais de vous le rappeler. Vous voici là "in the heavy rough", ce qui en français (ou du moins dans une langue qui s'en rapproche) signifie que vous risquez d'avoir un ou deux problèmes. Évitez les bois et préférez leur les fers, vous devrez ainsi limiter les dégâts d'une manière plus que significative.



Après avoir vu le jour sur la NEC, c'est sur la Super Famicom qu'arrive ce jeu de golf. Attention, j'ai bien dit jeu, plus que simulation. Super Birdie Rush est très loin d'être une simulation de golf telle qu'on peut se l'imaginer. Pas question de réalisme ici, mais d'amusement, un point c'est tout. L'avantage, c'est que le golf est ainsi mis à la portée du néophyte comme de l'amateur confirmé. Il n'y a rien à redire sur l'animation, pour le peu que l'on puisse en juger, et les graphismes restent très... verts! Mis à part quelques points d'eau, deux ou trois arbres et du vert en dégradé, on ne peut pas dire qu'il y ait grand-chose à admirer. Le terrain lors de sa présentation en zoom et en rotation? Et encore! j'en doute, on le regarde une, puis deux fois, et après, on le passe! Ce qui fait le charme du jeu, c'est le jeu en lui-même, un golf sympa auquel on joue une heure de temps en temps, histoire de se détendre (et ça marche!). Rien de véritablement remarquable côté son, mais après tout, il s'agit d'un jeu de golf, et non pas du dernier concert de Madonna. Il faut savoir ce qu'on veut.

T'es Super Birdé



Il existe déjà sur Super Famicom bon nombre de simulations de golf, ce sport ayant un immense succès au pays du soleil levant. Alors, lorsqu'une nouvelle simulation de ce type débarque sur nos écrans, la première chose qui vient à l'esprit est de la comparer aux précédentes. Et justement, c'est là où le bât blesse légèrement, car Super Birdie Rush est loin d'être à la hauteur des meilleures réalisations dans ce domaine. Mis à part un survol des trous, en hélicoptère, avant le début du parcours, rien n'est bien motivant dans ce jeu. Certes, Super Birdie Rush n'est pas une daube, loin de moi cette pensée, mais reste un ton en-dessous des autres productions dans le domaine, et, plus particulièrement, de Augusta qui reste la référence sur cette bécane. Ceci dit, cette réalisation est somme toute très cohérente, sans aller vers des délires graphiques ahurissants. Super Birdie Rush ne se comporte pas trop mal dans ce domaine, mais n'allez surtout pas croire que nous sommes en face d'une révolution. Les dessins sont simples mais agréables à zieuter. Moyennement convaincante au niveau du réalisme, cette production est plus un jeu de golf qu'une simulation.

J'm DESTROY

EDITEUR : SNK
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 0

GRAPHISME : 12
ANIMATION : 15
SON : 13
MANIABILITÉ : 18

76%

SUPER NES

**ROULEZ VOTRE
BOSSE SUR
DES CIRCUITS
À BOSSES!**

Tout le monde, un jour ou l'autre, s'est amusé à prendre son lot de petites voitures et à descendre dans le salon où, à grand renfort d'oreillers, de couvertures et d'objets de diverses natures, l'on construisait des circuits on ne peut plus abracadabrants, ceci, à la plus grande joie de sa mère qui, du coin de la cuisine, guettait la scène, le rouleau à pâtisserie dans les mains. Avec Off Road, voilà une bonne occasion de vous remettre au travail, pour le plus grand plaisir de votre tendre maman qui ne verra pas son salon saccagé, si, bien sûr, les deux joueurs ne s'étripent pas en fin de partie, ce qui n'est pas impossible. Vous voici devenu le pilote d'une véritable petite voiture, de celles qui rebondissent dans tous les sens comme des mouches enragées, sans jamais s'abîmer. Sur la piste, dont les concours sont chaotiques au possible, quatre véhicules sont sur la ligne de départ. Seuls, les trois premiers seront qualifiés pour le tour suivant. Autant dire que personne ne sera prêt à faire de cadeau! Même en jouant aux petites voitures, on peut devenir soumois! Les queues de poissons tout comme les carambolages seront les bienvenus pour mettre un minimum d'ambiance. Juste ce qu'il faut pour se détendre correctement et se croire au Paradis, comme dirait James Dean.



Sur le podium, il n'y a que trois places. Observateur, n'est-ce pas? La blague, c'est que le quatrième sera tout bonnement éliminé! Ahn! c'est fun! Mais vous ne savez pas encore la plus drôle. C'est que, même en utilisant un continu, vous ne récupérez pas votre matériel précédemment acheté. Oui, oui, c'est bien ce qu'on appelle être dans... l'embarras.

Suspensions, moteur, ultra speed, nitro, pneus de qualité, tout y est. Dès le début, précipitez-vous sur la nitro, elle vous permettra de subites accélérations qui seront bien pratiques pour calfeux un poteau vos chers et déloyaux compagnons de route. Une fois équipé au maximum, il se vous restera plus qu'à faire preuve d'ingéniosité sur le terrain, afin de battre vos adversaires, en particulier une voiture grise dont le stock de nitro est plus qu'impressionnant, si on peut qualifier une certaine dose d'impressionnant, en considérant que ça ferait sauter la Tour Eiffel et tout ce qu'il y a autour, sans problème.





Il va falloir sérieusement vous accrocher ici. Comme vous le voyez, le charme de cette piste, c'est qu'il n'y a pas de contours précis. Une erreur, et hop! c'est l'élimination. Alors un conseil, évitez les départs trop rapides, laissez passer la voiture blanche devant vous, afin qu'elle ouvre le chemin.

Heureusement pour vous, les pistes sont assez variées, une douzaine environ. Il vous arrivera aussi de refaire plusieurs fois le même parcours, mais dans un sens différent, histoire de vous embrouiller encore plus les pédales; pour dire combien Patrick Dupond a du peine à jouer!



Encore un autre, mais toujours différent! Admirez un instant cette lutte, carrosserie contre carrosserie (je vous l'accorde, c'est hautement érotique mais que voulez-vous, les voitures aussi ont une vie privée). Pour gagner du temps, prenez les virages à la corde et, sur les terrains plus qu'humides, évitez les mares d'eau qui vous ralentiront d'une manière plus que dramatique.



Sur la piste, des bonus apparaîtront de temps en temps. Des sommes d'argent ou des fioles de nitro seront à la disposition de celui qui les attrapera en premier. Je vous laisse d'ici imaginer les courses pour se les arracher, pendant que le plus malin passant à côté, prendra tranquillement la tête et empêchera une victoire facile. Eh oui, une course, c'est aussi un brin de stratégie. J'ai d'ailleurs toujours pensé que les petites voitures permettaient un développement massif de nos cellules grises.



Connu par les amateurs de salles de jeu, Super Off Road avait, après Super Sprint, le jeu dont il

s'est très largement inspiré, reçu de votre part un très bon accueil. Et c'est vrai que de temps en temps, il m'arrive encore, entre deux parties de R-360, de tester mes aptitudes à cette course de stock car. Tout juste converti sur Super Famicom, Super Off Road est un jeu plaisant mais qui souffre cependant d'une durée de vie un petit peu courte. C'est vrai, au début on s'éciale beaucoup en doublant ses adversaires, en sautant sur les bosses, en empruntant les raccourcis, en caracolant en tête grâce à ses turbos, etc... Seul ou à deux, Super Off Road est réellement très agréable. Pourtant, dès que l'on y joue too much, les choses s'inversent et assez rapidement, le jeu devient lassant, voire gênant. Les options et les possibilités offertes ne sont en effet pas assez nombreuses à mon goût pour maintenir l'intérêt à son sommet.

D'une animation parfaite, surtout lorsque les voitures sautent et rebondissent sur les difficultés du parcours, cette course de voiture vaut tout de même le détour, même si sa durée de vie n'est pas extraordinaire et l'action par trop souvent trop répétitive.

J'm DESTROY



D'vin diou, d'vin diou, via un p'tit jeu bien sympa! Off Road est un jeu original comme il y en a peu.

En y jouant à deux, on ne peut pas dire qu'il n'y ait pas d'ambiance (demandez à Trazom). Cependant, on pourra regretter le manque de variété de l'action en elle-même. Les circuits reviennent beaucoup trop souvent, et le tout devient par conséquent vite répétitif. Quelques gadgets du genre trappes ou bombes, auraient été les bienvenus. On remarquera les musiques, aussi diversifiées qu'excellentes (c'est le syndrome SFC) qui accompagnent les courses. L'animation est impeccable ce qui donne à la course une fluidité sans égale. Un mot sur les graphismes: bof... Je n'en dirai pas plus car j'ai dit "un mot"; pas deux et 3... les photos résument assez bien la situation. L'intérêt du jeu indéniable à deux joueurs est, par contre, nettement moindre seul. Bien sûr, on rit beaucoup pendant une heure, mais après... vivement qu'on se couche! Tout cela pour dire qu'Off Road est un jeu qui vous emballera au début et finira sa vie sous une tonne de poussière, sur votre étagère la plus reculée.

T'es Super Radioactif

EDITEUR : TRADEWEST
GENRE : COURSE AUTOMOBILE
DIFFICULTÉ : FACILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : INFINIS
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1

GRAPHISME : 11
ANIMATION : 16
SON : 16
MANIABILITÉ : 14

77%

SUPER NES

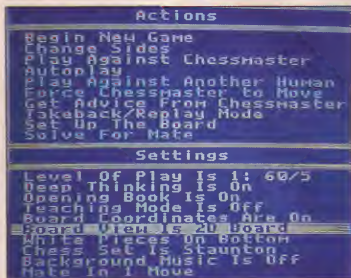
Chess Master

DUEL CÉRÉBRAL POUR COMBATTANTS TOUTES CATÉGORIES !

Si vous ne trouvez plus d'adversaires à votre taille, ou que vous désirez vous lancer dans cet univers passionnant qu'est celui des échecs, faites-vous donc un petit duel en bonne et due forme contre votre console. Selon le niveau choisi, vous pourrez découvrir les coups possibles, ou bien tenter d'incroyables stratégies comme seul un Fisher ou Kasparov savent en faire. Tout est là pour vous mettre à l'aise. Sélection du plateau de jeu, des pièces, de la musique ambiante... tous les paramètres sont réunis pour vous permettre de jouer à votre niveau optimum. Une occasion en or pour apprendre autant que pour se détendre, et, entre deux bastons, ça fait parfois du bien de se servir un peu de cette masse gélatineuse qui nous sert - enfin pour certains d'entre nous - de cerveau (les autres s'en servant uniquement de contrepoids).



ment de la partie. Alors, pour les changements de dernière minute, n'hésitez pas, c'est possible. Avec Chess Master, c'est possible le petit déjeuner au lit avec des croissants chauds et Jopyad en avant première? C'est possible !



Comme vous pouvez le constater, la page des options est plutôt bien garnie. Au lieu de vous faire une énumération complète de ces dites options, jetez-y donc un coup d'œil, vous constateriez alors combien la palette de possibilités est étendue.

Voilà l'une des deux vues que vous propose le Chess Master, on ne pouvait d'ailleurs que difficilement en faire plus! Cette vue en deux dimensions vous permettra dans un premier temps de mieux vous situer sur le plateau de jeu. Pourrait-on faire plus clair? Oui! Avec toutes les pièces en blanc!! C'est sûr que là, question clarté! C'est cela, oui, c'est cela !



Changer l'allure des pièces est parfois bien agréable. Dommage qu'il n'y ait pas plus de choix dans les représentations des pièces. On aurait pu mettre des personnages de dessins animés, des hommes politiques, l'équipe de Jopyad (qui joue les fous? Arg! Angoisse!)...

GAMES



29, rue du Daga - 08000 CHARLEVILLE-MÉZIERES

Tél. : 24 59 20 11



SUPER FAMICOM

de 490F à 649F

- RANMA 1/2
- SMASH TV
- TOP RACER
- RUSHING BEAT
- LAST FIGHTER TWIN
- VALIS
- HATTRICK HEROS SOCCER
- ULTIMA IV
- AIR MANAGEMENT
- MUSYA
- SUPER ALESTE
- BATTLE BLAZE
- MAGIC SWORD
- GEOMON
- SUPER FORMATION SOCCER
- SUPER EDF
- AREA I
- LEMMINGS
- DARIUS TXEEN
- Y'S III
- MARIO IV
- ZELDA III
- CASTLE VANNIA
- SUPER R-TYPE
- THUNDER SPIRIT
- ADVENTURE ISLAND
- ROCKETEER
- DRAGON BALL Z
- ZERO
- SOUL BLADER
- NOSFERATU
- FLEXHAUST HEAT
- ECT...

LE SPÉCIALISTE DES JEUX VIDEO SUR CONSOLES!

SUPER FAMICOM 2390 F+1 JEU

NEO GEO 3490 F+1 JEU

MEGADRIVE 1290 F+1 JEU

MEGA CD 3950 F

JEUX MEGADRIVE

De 199F à 475F

- DOUBLE DRAGON 2
- ALIEN STORM
- FANTASIA
- MERCS
- GRANADA
- CASTLE OF ILLUSION
- TECMO WORLD CUP 92
- JO MONTANA 2
- PIT FIGHTER
- ALISA DRAGON
- SHADOW OF THE BEAST
- COSMIK STORIES CD
- AMBITION DE CAESAR 2
- SUPER MONACO GRAND PRIX
- UNDEADLINE
- RUN ARK
- STREET OF RAGE
- QUACKSHOT
- BACK TO THE FUTURE III

NEC

de 299F à 499F

- SKWEEK
- FINAL SOLDIER
- DRAGON EGGS
- CYBER CORE
- AFTERBURN II
- PC KID 2
- ADVENTURE ISLAND
- HIT THE ICE
- DAYMAKAMURA
- 1941
- RACING SPIRIT
- POPULOUS
- NINJA GAIDEN
- WONDER MEGA NOUS CONSULTER

JEUX SUPER FAMICOM
US
NOUS CONSULTER

FRAIS DE PORT EN SUS (NOUS CONSULTER)

BON DE COMMANDE à retourner accompagné de votre règlement

CHEQUE ☐ MANDAT ☐ CONTRE REMBOURSEMENT ☐

ou COMMANDE TÉLÉPHONIQUE AU

24 59 20 11

NOM.....

prénom.....

adresse.....

code postal.....ville.....

je téléphone facultatif.....

je désire commander le matériel suivant.....



Les jeux d'échec sur console sont rares. A part la série des Chessmaster qui existent désormais sur Game Gear sur Lynx et maintenant sur Super Famicom, un seul existe sur Master System. Autant vous dire que pour les comparais, les choses ne seront pas évidentes. Toutefois, il faut bien reconnaître que The Chessmaster sur Super Famicom est excellent et très complet. Il est certain que si vous êtes le petit-fils spirituel de Kasparov, vous n'y trouverez pas grand intérêt. Les niveaux élevés sont en effet très longs à la détente, il n'est pas rare de patienter deux ou trois heures entre chaque coup. Par contre si vous êtes un joueur débutant ou un joueur amateur, vous trouverez votre compte ici. Les divers niveaux de difficultés permettent une très bonne progression dans la réflexion et assurent de longues heures de jeu. Quoique pas vraiment extraordinaire graphiquement parlant, The Chessmaster propose tout de même des graphismes en deux ou trois dimensions, ce qui ne pourra que nous plaire. Un menu permettant de jouer à des figurines fantaisies est même présent. Alors, que demander de plus, des sous et de l'argent... Oui, ça je sais mais on ne peut tout avoir.

J'm DESTROY



Un bon jeu d'échecs manquait au palmarès de la Super Famicom. Avec Chess Master, c'est fait. On y retrouve évidemment tout ce qui peut faire l'intérêt du jeu, tous les coups étant bien entendu réalistes. Le principal intérêt du jeu, c'est sa variété de niveaux de difficultés qui sont parfaitement adaptés à toute la gamme des joueurs, du débutant total au champion (hormis Kasparov). Le niveau newcoomer permet une approche facile et agréable du jeu alors que contre le Chess Master, la lutte sera plus que dure, pour ne pas dire inhumaine (logique, c'est une machine qui joue!). Les bruitages lors des déplacements ou la musique en cours de jeu (même si elle est optionnelle) ne me semblent pas du meilleur goût. Les graphismes sont bons et l'animation, sur ce que l'on peut en juger, est plus que satisfaisante. Chess Master saura sans doute combler tous ceux qui font une passion des jeux vidéos et des échecs, et cela pour tous les niveaux.

T'es Super Rusé

EDITEUR : MINDSCAPE

GENRE : ECHECS

DIFFICULTE : FACILE A DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTE : +10

NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

CONTINUE : 0

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 16
SON : 12

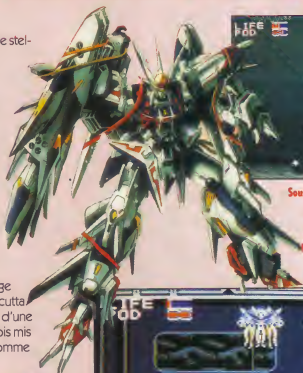
85%

SUPER FAMICOM

XARDION

LIBÉRATEUR ROBOTIQUE POUR BASE STELLAIRE !

A l'autre bout de la galaxie, dans un coin très sympa, il y a une base stellaire. L'inconvénient de cette base, c'est qu'elle gêne tout le monde. En effet, elle sert de repère à toute une meute de brigands, de monstres sanguinaires, de tueurs de mouches et autres "atrocités vivantes et inimmables" pour reprendre les termes de S.O.S. Mouches en Détresse. Pour ne pas changer des méthodes expéditives habituelles, les autorités galactiques en place ont décidé d'envoyer Xardion, leur dernier jouet en date. Ils ont longtemps hésité entre envoyer Mère Thérèse ou Xardion, mais après des heures de discussions, ils se sont décidés pour Xardion pensant qu'il ne profiterait pas de ce voyage pour envoyer des cartes postales à Calcutta. Xardion, c'est un robot polymorphe doué d'une capacité de destruction prodigieuse. Une fois mis en action, plus rien ne peut l'arrêter. Il y a comme une odeur de massacre dans l'air ? !



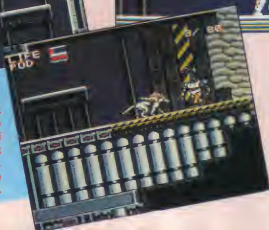
Sous sa forme de dragon, il risque de faire un massacre. Petit inconvénient, sous cette forme, il ne peut pas tirer en l'air. Gênant pour atteindre des ennemis placés en hauteur !



Une fois métamorphosé en léopard, vous pourrez réaliser de superbes roues à faire pâlir le premier paon venu. Cette attaque est aussi bestiale qu'elle en a l'air. Pour qu'elle soit véritablement efficace, il faut savoir la maîtriser. Mieux vaut encore tirer simplement sans se fatiguer. Gardez la roue pour les simples sots.



Ce que ne peut pas faire le dragon, la salamandre le peut. Tirer en l'air n'est ici pas un problème et ces méduses spatiales vont vite l'apprendre à leurs dépens ! Lors des passages en vertical, préférez cette forme à toutes les autres, vous ne vous en tirerez que beaucoup mieux. Mine de rien, Xardion c'est aussi un minimum de stratégie, mais juste un peu !



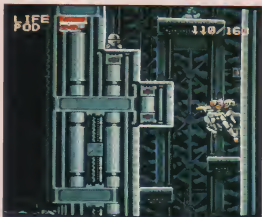


Cet énorme boss mandibulien sera votre premier véritable adversaire, avant, c'était pour vous mettre en forme. Installez-vous dans le coin en bas à gauche lors des attaques rapprochées, puis sautez-lui devant le nez en utilisant une arme efficace. En suivant cette technique, vous ne devriez pas avoir de trop gros problème pour aller fréquenter le niveau suivant.



Il faut savoir que seulement certaines formes vous permettront d'accéder à certains passages. Ici, c'est sous la forme du léopard que vous trouverez l'accès à une salle secrète remplie de bonus. Une affaire en or !

A certains moments du jeu, il faudra faire face à des situations typiques "jeu de plates-formes". Récoutez les bonus qui se trouvent à gauche et à droite et continuez votre progression, de préférence en sautoire, vous aurez plus de chances de passer sain et sauf.



Annoncé au Japon à grand renfort de publicité, ce jeu de plates-formes au scrolling multi-directionnel n'est pas bon. Même si les animations sont correctes, même si les graphismes sont honnêtes (sans plus quand même), même si les bruitages et la bande sont respectables, lorsqu'on joue à Xardion, le moins que l'on puisse dire c'est que l'on s'y emmerde vraiment. Dans les niveaux qui sont variés, l'action est trop répétitive et les attaques ennemies suffisamment espacées dans le temps pour que, pendant des minutes entières, vous n'ayez absolument rien à faire de votre vie. De plus, les armes disponibles ne sont pas alléchantes et les bonus ridicules. Si vous avez envie de vous prendre la tête, si vous avez envie de vous ennuyer du début à la fin, pas de problème Xardion ne vous décevra pas, mais dans le cas contraire, allez donc voir ailleurs vous serez mieux servis.

J'm DESTROY



Etait-il vraiment nécessaire de faire autant de bruit autour d'un jeu si médiocre et encore, là, je suis sympa car je pense nul ? Premier point capital pour apprécier Xardion à sa juste valeur : il n'y a rien d'original, rien qui ne soit pas du déjà vu. Ne croyez surtout pas que les concepteurs du jeu se sont rattrapés sur autre chose. Les graphismes sont indignes de la Super Famicom, on se croirait sur une console de moindre qualité. L'animation n'est pas exécutable mais simplement mauvaise. Le maniement du robot est d'un désastreux pas possible et les scrollings différentiels ne sont pas toujours utilisés fort à propos. On a l'impression que les scrollings différentiels ont été mis là parce qu'on ne savait pas quoi mettre. La musique ne présente aucune particularité notable et les bruitages qui accompagnent l'action ne sont guère mieux. Une fois encore, c'est dommage, la Super Famicom a des capacités, alors pourquoi ne pas les exploiter ? Si vous voulez vraiment accroître votre collection, tournez vite les pages, il y a mieux dans le coin.

T'es Super Rachischisis

EDITEUR : ASMİK
GENRE : ACTION
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : INFINIS

GRAPHISME : 12
ANIMATION : 12
SON : 12
MANIABILITE : 09

52%



DRAGONS LAIR

Dirk le téméraire est dans la mouise! C'est la Princesse Daphné (sur qui il a des vues) qui est la cause de ses soucis. En effet, les troupes chaotiques de Mordroc le Maléfique ont attaqué la caravane de la Princesse. Ils ont massacré tout le monde dans le but de s'emparer de la Pierre de Vie mythique et ont pris l'infortunée Princesse en otage. C'est la servante de la Princesse mourante qui renseigne Dirk arrivé trop tard sur les lieux du drame. Heureusement, cette servante, fée de sorcellerie, avait eu la présence d'esprit durant l'attaque, de briser la Pierre de Vie en centaines d'éclats (194 exactement!) dispatchés sur tout le territoire. Cela a légèrement agacé Mordroc et risque de ne pas vous amuser tous les jours car vous devez aller à la pêche aux fragments dans un territoire absolument pas contrôlé! Juste pour l'anecdote, je vous conseille la Montagne Maudite, le Lac Mort ou encore la Forêt Pétrifiée, ça calme non? Dirk est brave et n'hésite pas une seconde à se lancer dans cette quête. Le jeu en vaut la chandelle car la Pierre de Vie permettrait d'acquérir une puissance infinie et la vie éternelle. N'oublions pas aussi qu'une Princesse follement amoureuse est à libérer!



Dragon's Lair est un jeu mythique en arcades puisque c'est le premier qui proposa au public, à l'époque ébahi, un jeu interactif à support vidéodisque avec des milliards de graphismes partout! Ce jeu, décliné depuis en moules suites et adaptations micros, est arrivé dernièrement sur console avec une version NES et la version Game Boy testée ici dans sa version française. Le principe d'aller crapaahuter partout afin de sauver sa belle est toujours d'actualité ici. Mais la progression ne se fait plus en 3D (faute de place mémoire) mais de profil avec des décors qui scrolent le plus souvent horizontalement. Ne paniquez cependant pas car le jeu est une réussite pour l'aspect ludique du challenge proposé, et surtout, du point de vue des graphismes fins, détaillés et fouillés. Seul léger point noir: la maniabilité n'étant pas un modèle du genre, on souffre souvent de perdre des vies précieuses, tout se passe au millimètre. Dragon's Lair est un jeu très difficile, nécessitant une maîtrise totale de soi et un doigté de spécialiste. A bon entendre...

OLIVIER

Mais voici dans le village des trolls. Vous remarquez deux morceaux de Pierre de Vie en haut à droite. Il faudra utiliser les petites plates-formes en rotation pour pouvoir les atteindre. Dans Dragon's Lair, vous avez souvent à faire à des manèges de ce type qui tournent et vous permettent de rejoindre l'autre rive. Mais attention à la chute!



Dirk n'a jamais pour mais cela cause de terribles frayeurs au joueur soucieux d'économiser des vies précieuses. Il est vrai que ce jeu reste un challenge pour les as du paddle et demande une grande concentration.



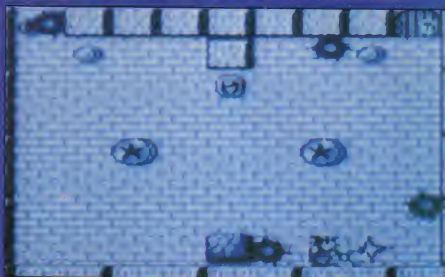
EDITEUR : ELITE
MACHINE : GAME BOY
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 11
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 19
ANIMATION : 17
MANIABILITÉ : 15
SON : 16

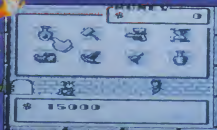
87%

SOLOMON'S CLUB

Dana est une petite fée qui ne possède pas un nombre énorme de dons magiques. Le principal de ses dons est la manipulation des rochers, elle adore ça! Remarque, ça tombe à pic car notre petite fée se retrouve, au début du jeu, enfermée dans une salle avec comme but de retrouver la clef qui ouvre la porte de sortie. L'infortunée se retrouve alors dans une nouvelle salle et tout recommence. Pour aller jusqu'à la clef, puis ensuite jusqu'à la porte, Dana peut fabriquer des petits rochers dans plusieurs directions. Les rochers ainsi créés lui serviront de passerelles et Dana pourra alors bondir de rocher en rocher en évitant les monstres divers et variés. Elle pourra aussi briser les rochers et effectuer de nombreuses actions selon les items récupérés ou achetés dans les magasins. La vue des tableaux est de profil et Dana se déplace du bas vers le haut ou vice-versa. La panoplie des monstres est assez impressionnante; il faudra jouer serré et se faufiler en vitesse de la clef à la porte.



Dana est ici en pleine manipulation magique: elle crée un petit rocher à coup de baguette magique. Celui-ci lui permettra de monter toujours plus haut en créant d'autres de la même manière. Les monstres sont ici de petits feux follets qui roulent le long des rochers, même en montant.



Le but est, dans un premier temps, de prendre la clef pour ensuite aller ouvrir la porte. Entre ces deux actions, une foule de petites tracasseries vous attendent: monstres divers et variés, pics empoisonnés, etc...



Les nostalgiques de Solomon's Key (sur NES) vont pouvoir s'en donner à coeur joie avec ce nouvel épisode, les autres aussi d'ailleurs. Cette cartouche s'adresse aux fans des jeux alliant réflexes et réflexion! Le nombre de niveaux est suffisamment important pour passer de bonnes petites soirées au coin du feu à essayer de venir à bout des 50 tableaux. Le fait que chacun d'eux soit accessible sans avoir passé les précédents gâche cependant un peu le plaisir. La réalisation est bonne, sans surprise. On n'est jamais gêné par l'animation des personnages ou l'environnement graphique. Et l'on s'éclate à manipuler les petits rochers à coups de baguette magique. Solomon's Club est un jeu qui ne paye pas de mine au départ, mais qui passionnera les joueurs qui daigneront aller plus en avant dans le jeu. En ce qui me concerne, j'ai été séduit et je ne m'en lasse pas, super!

OLIVIER

EDITEUR : **TECHMO**
MACHINE : **GAMEBOY**
GENRE : **ACTION - REFLEXION**
DIFFICULTE : **FACILE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **1**
NOMBRE DE NIVEAUX : **50**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 ou 2**
CONTINUE : **INFINIS**

GRAPHISMES : **16**
ANIMATION : **16**
MANIABILITE : **18**
SON : **16**

90%

french
collection



Plusieurs coups ont été rajoutés à votre panoplie depuis le premier volet. Il est vrai que vous avez progressé. Grâce à des combinaisons des boutons A et B et selon que votre adversaire est à terre ou pas, vous pourrez effectuer un coup de pied levé, un coup de genou ou encore un superbe uppercut!



Double Dragon 2 est un jeu nécessitant une grande endurance au niveau des pouces (coursées et boutons) car il ne faut jamais cesser de marteler de coups vos adversaires.



DOUBLE DRAGON 2

Je me demande si le Japon n'aurait pas quelques points communs avec la Corse ou la Sicile. En effet, ça n'arrête pas de se castagner entre membres de dojos. La dernière fois, les guerriers du Double Dragon étaient venus péniblement à bout des membres de la secte de l'Ombre Noire (Double Dragon sur à peu près tout ce qui existe comme console) et comptaient sur un repos bien mérité. Faute! Raté pour les vacances, pas même une sieste! En effet, vous (Billy Lee) et votre frère ayant décidé pendant votre retraite de vous remettre en forme au sein du dojo des Scorpions (Still loving Youuuu!), vous voilà de nouveau sur la brèche. Gordon, le chef des Scorpions, vous a fait une confiance totale et vous a permis de progresser dans tous les arts martiaux grâce aux conseils des meilleurs instructeurs du dojo. Vous avez tellement progressé que vous voilà maintenant promu vous-même au niveau d'instructeur. Ceci provoque la jalousie et la haine velue d'un autre instructeur, Anderson, dont la rumeur dit qu'il serait un des derniers survivants secrets de l'ex-Ombre Noire. Ce dernier a imaginé contre vous une machination diabolique: après avoir découpé en tranches, à l'aide de son katan, un instructeur du dojo, Wright, il a inscrit votre nom à côté du corps méconnaissable de l'infortuné Wright qui n'avait pourtant pas demandé à être impliqué dans un jeu Game Boy! Maintenant, le chef des Scorpions qui n'est pas bien fin (on n'inscrit en général pas son nom lors d'un meurtre) veut votre peau et c'est Anderson qui a le plaisir et l'avantage de



Le premier volet du jeu était une réussite graphique et technique mais bien trop facile à terminer.

Sur ce point, cette cartouche est le contre-exemple type des suites bâclées. Au contraire de nombreuses suites sorties à la va-vite pour des raisons commerciales, celle-ci est un petit bijou qui bénéficie d'améliorations par rapport aux erreurs commises dans Double Dragon. Le jeu à deux est ici un vrai jeu à deux où l'on progresse côte à côte. En ce qui concerne le jeu pour un joueur, vous n'êtes pas prêt de venir à bout des dix niveaux quand vous commencez Double Dragon 2. On est un peu surpris au départ quant aux coups spéciaux comme l'uppercut (un saut en l'air avec coup de poing à l'appui) qui nécessite d'appuyer deux fois sur les deux boutons mais on s'habitue très vite. Cela devient un réel plaisir de tabasser les ennemis de diverses façons; on peut même achever un homme à terre en lui sautant dessus, le pied! Bref, une réalisation sans faille avec des décors fourmis et détaillés, des animations de sprites superbes et un plaisir ludique intense (pour ceux qui aime les beat-them-up): une bonne claque aux petits jeux! OLIVIER

vous attraper. Vous et votre frère n'avez plus le choix: c'est reparti pour un tour, les caramels dans la tronche sont de retour! Une poursuite implacable dans les rues sombres va vite se transformer en règlement de compte et les poursuivis (vous!) vont bien vite se retourner contre leurs poursuivants. Billy Lee contre les Scorpions!



Le boss bœuf de fin de niveau n'est pas un tendre. Il faudra absolument pouvoir le coller constamment afin de jutter au corps à corps. Si vous êtes un poil trop éloigné pour le chopper, c'est lui qui vous allonge un crochet du droit, violent! Il a le bras long, méfiance!

MACHINE : GAME BOY
ÉDITEUR : SEGA
GENRE : ADVENTURE
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 0

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 15
MANIABILITÉ : 14
SON : 14

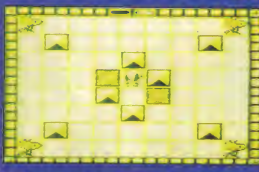
92%

WELCOME AT SNOOPY'S MAGIC SHOW!!

SNOOPY'S

Snoopy, le chien le plus connu du monde de la BD (sans oublier Pif et son gadget!) déboule sur Game Boy en version française. Son job: délivrer du Woodstock en pagaille! Késako Woodstock? Woodstock est le

petit oiseau tout jaune qui se trouve dans tous les cartoons de Snoopy. Dans notre jeu, il a la fâcheuse habitude de se planquer dans les coins des tableaux constituant le Magic Show. En fait, il ne se planque pas le moins du monde car il est prisonnier et c'est



Snoopy qui est chargé de le délivrer en passant simplement sur lui. La vue des tableaux est de dessus et vous baladez votre Snoopy entre des blocs dont les propriétés peuvent varier. Il y a les blocs fragiles, escamotables, standards et même des carrés de téléportation. Les personnages principaux des 100 mini-mélorodrames sont donc Snoopy, les Woodstock (il y en a toujours plusieurs par tableau), Spike (qui gêne Snoopy) et une boule bondissante extrêmement gênante.



Snoopy est un jeu se voulant d'action-réflexion. Il aurait pu en être un des meilleurs

s'il n'était pas aussi ennuyeux. Dès le premier tableau, on pige que l'action n'a rien de bien passionnant. Le principe était pourtant sympa à la base avec un bon vieux personnage connu. Mais le résultat n'a rien d'un hit, dommage! Sans doute réserve aux plus jeunes d'entre vous, il pourra quand même intéresser quelques aficionados collectionneurs de jeux Game Boy, à condition d'aller jusqu'au bout du jeu. Mais de là à débouser le prix fort pour nous autres mortels! OLIVIER



EDITEUR : **KEMCO**
MACHINE : **GAME BOY**
GENRE : **ACTION**
DIFFICULTÉ : **FACILE**
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : **1**
NOMBRE DE NIVEAUX : **100**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **PASSWORD**

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 14
MANIABILITÉ : 16
SON : 15

70%

CHOPFLIFTER II

RESCUE SURVIVE

IL RESTE DES PRISONNIERS AU VIETNAM!

Vous connaissez le Comanche AH 90? Non? Il s'agit pourtant de l'hélicoptère d'assaut le plus perfectionné sur le marché. Grâce à cette belle machine volante, vous allez tenter de libérer

234 otages compatriotes (sil, sil, j'ai compté!) répartis dans 5 secteurs en territoire ennemi: terre, grottes, mer, jungle et ville. Vous possédez au début du jeu, 5 de ces appareils munis chacun d'eux d'un canon-mitrailleur. Vous pourrez récupérer des bombes et un lance-flammes. Vous survolez la région en scrolling horizontal et en



vue de profil. Votre hélico peut aller dans les deux sens et se poser à côté des buildings. Dans ce dernier cas, les otages s'y trouvant sautent dans votre engin qui ne peut transporter que 10 personnages. Quand vous êtes en surcharge, il faut ramener une première fourmée à votre QG pour passer au stage suivant (3 par secteurs). Un compteur vous indique combien d'otages il vous reste à libérer.



Ce classique des classiques sort en VF sur Game Boy et nous permet de varier un

peu les plaisirs. En effet, le principe de shooter des ennemis volants ou terrestres sans oublier d'aller à la pêche à l'otage, procure au bout du compte un réel plaisir ludique. On ne s'ennuie pas une seconde et on reste accroché à sa portable lors des manœuvres les plus périlleuses sans la lâcher avant d'avoir ramené tout le petit monde au bercail! Le fait qu'il faille faire plusieurs allées et venues donne au jeu un côté gestion assez rigolo. Sans grandes surprises graphiques, Chopflifter II ravira les amateurs de jeux, tout style confondu (quoiqu'un peu guerrier quand même!). OLIVIER

EDITEUR : **JVC**
MACHINE : **GAME BOY**
GENRE : **ACTION**
DIFFICULTÉ : **MOYENNE**
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : **1**
NOMBRE DE NIVEAUX : **15**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **2 + PASSWORD**

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 14
MANIABILITÉ : 14
SON : 15

80%

UNE GLISSADE ANTI POLLUTION!

SLIDER



Pas évident de repeindre tout en rose! Pour vous filer un coup de main, vous trouverez sur votre route divers icônes. Grâce à celui que vous pouvez voir sur la photo, vous pourrez, soit détruire d'un seul coup tous les ennemis visibles à l'écran, soit vous faire disparaître tout un pan de sol, auquel cas, vous aurez plutôt intérêt à courir vite! Lorsque on sde la brembe sur laquelle on est assis, on se sent généralement très mal!



Avant que les Scumlords -seigneurs des ordures- (un titre comme les autres après tout) n'arrivent, le Royaume de Rozen dont la couleur fétiche n'est pas le bleu mais le rose, était pur et sentait bon. Quel bonheur! On pouvait en ces temps heureux respirer à narines déployées! Tout l'air sentait la rose. Mais depuis que les Scumlords sont arrivés, tout est fini. Le pays n'est plus rose, mais bleu et les ordures et immondices en tous genres se sont amassés un peu partout, transformant le Royaume de Rozen en un immense dépotoir à ne pas confondre avec l'Assemblée Nationale où il fait tout de même moins bon vivre. Sliders, balayeurs, ou techniciens de surfaces si vous voulez parler moderne, ne pouvaient par conséquent que devenir le seul espoir de tout ce petit monde succombant sous des tonnes d'ordures et de détritus. Face à des monstres variés et vicieux, au milieu de pièges qui ne seront guère plus sympathiques, il faudra tout nettoyer pour que le Royaume de Rozen recouvre un jour sa propreté et puisse de nouveau vivre une vie propre et joyeuse.



Si dans les premiers temps vous ne rencontrez que des fantômes qui ont la fâcheuse tendance de vous coller du près, par la suite, c'est toute une faune que vous aurez le loisir de découvrir. Malgré la diversité de ces monstres que vous pourrez rencontrer dans l'Enfer de l'Hygiène, ils ont tous un point commun particulièrement curieux: ils adorent manger du Slider. Allez donc voir pourquoi!



Rien de véritablement exceptionnel avec Slider. Des graphismes assez quelconques, des brulages qui passent assez inaperçus et une animation correcte pour ce qu'il y a à animer. Entre deux jeux exténuants, Slider aura le bon goût d'offrir une récréation, une pause, histoire de souffler. Slider est certes très amusant, mais il est tout de même loin d'être passionnant. Mais pas passionnant ne signifie pas nul! Slider est un jeu du type "vacances", l'un de ceux que vous emporterez sur les plages (au mois d'avril, c'est un peu prématuré) et que vous prêterez à votre sœur ou votre petite amie parce qu'elles en seront folles. Bref, à voir, certainement pas à garder. T'ES SUPER ROSATRE

EDITEUR : SEGA
MACHINE : GAME GEAR
GENRE : ACTION
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 99
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 10

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 13
MANIABILITÉ : 12
SON : 14

68%

MEGADRIVE

CONSOLE SEULE 949F
CONSOLE + 1 JEU 1090F
(version française officielle)

LOGICIELS

avec boîte et notice en français
STREET OF RAGE 445F
SONIC 445F
KID CAMELEON 419F
PANTANIA 419F
TOKI 445F
MICKEY MOUSE 445F
WONDER BOY V 445F
688 ATTACK SUB 445F
M. LEMIELX HOCKEY 389F
CENTURION 445F
PHANTASY STAR 3 495F
MIGHT AND MAGIC 445F
SUPER MONACO GP 389F
SHINOBI 389F
MOONWALKER 389F
MYSTIC DEFENDER 389F
GIGOLIS AND GHOST 475F
DECAPATTACK 475F
JOE MONTANA 2 475F
WRESTLE WAR 419F
DONALD DUCK 419F
MERC 475F
ROAD RASH 475F
KILLING GAME SHOW 475F
DARK CASTLE 475F
ROBOCOP 475F
THUNDER FORCE 3 475F
F22 INTERCEPTOR 475F
THE IMMORTAL 475F
CALIFORNIA GAMES 2 475F
EA HOCKEY 475F
TDE JAM & EARL 595F
STARLIGHT 595F
SHINING DARKNESS 595F

LOGICIELS IMPORTS

AUSIA DRAGON 449F
DESERT STRIKE 449F
CRUDE BUSTERS 449F
BULIS VS LAKERS 449F
JORDAN VS BIRD 449F
FIGHTING MASTER 449F
GOLDEN AXE 2 399F
CALIFORNIA GAMES 399F
MIS PACMAN 399F
TROUBLE SHOOTER 449F
WINTER CHALLENGE 449F
SUPER OFF ROAD 449F
TEST DRIVE 449F
ISHIDO 449F
DONALD DUCK 399F
PACMANIA 399F
PIT FIGHTER 399F
RAMPART 399F
FAPERBOY 449F
TASK FORCE HARRIER 449F
MERC 419F
WONDERBOY V 419F
F1 CIRCUIT 449F
DOUBLE DRAGON 2 399F

PROMO

ARROW FLASH 199F
BLOCK OUT 199F
DICK TRACY 199F
ELEMENTAL MASTER 199F
JEWEL MASTER 199F
MONSTER LAIR 199F
PHELOS 199F
SPIDERMAN 249F
MARVEL LAND 249F
OUT RUN 249F
SHADOW DANCER 249F

ACCESSOIRES

ADAPT. CART JAPONAISE 99F
JOYSTICK PRO 2 129F
JOYSTICK PYTHON 3 169F
ARCADE POWER SWITCH 399F
REMOTE CONTROL 369F

NINTENDO

CONSOLE BASE 490F
CONSOLE + SUPER MARIO 690F

LOGICIELS

BLASTER MASTER 350F
GHOSTBUSTER 2 390F
SNAKE'S REVENGE 390F
ZR CORVETTE 390F
SWORDS AND SERPENTS 390F
TOP PLAYER TENNIS 390F
BUGS BUNNY BIRTHDAY 450F
CAPTAIN PLANET 450F
RED OCTOBER 450F
JACKIE CHAN 450F
MISSION IMPOSSIBLE 450F
NEW ZELAND STORY 450F
RAINBOW DRAGON 450F
TOTALLY RAD 450F
SUPER KICK OFF 450F
SUPER MARIO 3 450F
HIGH SPEED 450F
MANIAC MANSION 450F
TORTUE NINJA 2 450F
MEGAMAN 3 450F
TOTAL RECALL 450F
CROG 450F
ANIMAN NINJA 450F
ELITE 450F
JOYSTICK PYTHON 2 129F
JOYSTICK MAVERICK 2 158F

MASTER SYSTEM

CONSOLE + 1 JEU 549F
CONSOLE + 2 JEUX 749F

LOGICIELS

FINAL BUBBLE BOBBLE 295F
OUT RUN EUROPA 345F
BACK TO THE FUTUR 2 369F
XENON 2 369F
SONIC 399F
FLINTSTONES 399F
DONALD DUCK 399F
ASTERNX 345F
PACMANIA 399F
SUPER KICK OFF 399F
KLAX 399F
MIS PACMAN 399F
RAMPART 399F

ACCESSOIRES

ADAPT M S/C G 199F
JOYSTICK PYTHON 1 158F

GAME GEAR

CONSOLE SEULE 1090F
PACK PROMO CONSOLE "COLLIMINS-MICKEY" 1395F
ADAPTATEUR SECTEUR

LOGICIELS

WOODY POP 215F
PENGO 215F
PUTTER GOLF 215F
FACTORY PANIC 215F
SUPER MONACO GP 215F
WONDER BOY 215F
PSYCHIC WORLD 215F
MICKEY 245F
SHINOBI 245F
G.L.O.C. 245F
DRAGON CRUSTAL 245F
OUT RUN 245F
NINJA GAIDEN 245F
JOE MONTANA 245F
SPACE HARRIER 245F
FROGGER 245F
SOLITAIRE POKER 245F
SUPER KICK OFF 245F
DONALD DUCK 245F
SPIDERMAN 245F
GOLDEN AXE 245F
BATTER UP 245F
PACMAN 245F
REVENGE OF DRAGON 245F
LEADER BOARD 245F
DEVILISH 245F
FANTASY ZONE 245F
GRIFIN 245F
ALLEY WARS 245F
HAPPY 245F
WAGA LAND 245F
GALAGA 91 245F
ADAPTATEUR M/S/GS 245F

GAME BOY

CONSOLE + TETRIS 690F
avec câble de liaison/écouteurs
PACK PROMO 990F
(CONSOLE TETRIS+CABLE
+TRANSFO+SUPER MARIOLAND)

LOGICIELS

avec boîte et notice en français
BUBBLE BOBBLE 245F
BALLOON KID 245F
BOULDER DASH 245F
BUGS BUNNY 245F
BURAL FIGHTER 245F
CASTLEVANIA 245F
BUBBLE GHOST 245F
BURGER TIME 245F
FOOTBALL INT 245F
SNOOPY MAGIC 245F
BLADES OF STEEL 265F
CHOP LIFTER 2 265F
DOUBLE DRAGON 2 265F
FORTIFIED ZONE 265F
RED OCTOBER 265F
Q.BERT 265F
SIMPSON 265F
SNEAKY SNAKES 265F
SOLOMONS CLUB 265F
WWF SUPERSTARS 265F
NINJA COMBATS 265F
CYBERPUP 265F
DR MARIO 265F
DYNA BLASTER 265F
GARGOYLE QUEST 265F
GOLF 265F
HYPER LODGE RUNNER 195F
KUNG FU MASTER 229F
KWIRX 229F
MOTOCROSS MANIACS 195F
PRINCESS BLOBBETTE 229F
R.TYPE 229F
RC PRO AM 229F
RADAR MISSION 229F
REVENGE OF GATOR 229F
SAMOURAI ADVENT 229F
SIDE POCKET 229F
SOLARSTRIDER 229F
SUPER MARIO LAND 229F
TENNIS 229F
WORLD CUP 229F
WYZZARDS & WARRIORS 229F
SPIDERMAN 229F
CHASE HQ 229F
DUCK TALES 285F
PAPERBOY 245F
ROBOCOP 245F
BATMAN 265F
GREMLINS 2 265F
TORTUES NINJA 265F

LOGICIELS IMPORTS

DOUBLE DRIBBLE 265F
FI RACE 249F
DRAGONSLAIR 249F
MARIO'S MISSION 249F
MICKEY 2 249F
BATTLE UNIT ZEOTH 265F
BETTER JUICE 265F
CASTLEVANIA 2 265F
BUGS BUNNY 2 265F
SUPER MARIO KICK OFF 265F
PORTIFIED ZONE 265F
MICKEY DANG-CHASE 265F
NORTH STAR KEN 265F
ROBOCOP 2 265F
ROGER RABBIT 265F
TERMINATOR 2 265F
CASTLEVANIA 2 275F
GAUNTLET 2 275F
GHOSTBUSTERS 2 275F
MEGAMAN 2 275F
NEMESIS 2 275F
OPERATION CONTRA 275F
THE SIMPSONS 275F
TURRICAN 275F
NINJA GAIDEN 275F
ADVENTURE ISLAND 265F
FACE BALL 2000 285F
MEGAMAN 2 265F
TORTUE NINJA 2 265F
WORLD CIRCUIT SERIES 265F
FIGHTING SIMULATOR 265F
BILL ELLIOT NASCAR 265F
FASTEST LAP 249F
MALIBU VOLLEY 249F
POPEYE 2 249F

ACCESSOIRES

BOITIER NEXOFT 99F
TRANSFO GAME BOY 99F
BATTERY PACK 449F
COUPE GAME BOY 99F
CASE BOY 115F
GAME LIGHT PROMO 99F
AMPLIFIER GAME BOY 149F
ETUI DE PROTECTION 99F

NEC

CORE GRAPH + JEU 990F
CORE GRAPH PUISSANCE 5 1290F
CORE GRAPH + JEU 1490F
PC ENGINE GT + JEU 290F

PROMO

DRAGON SPIRIT 199F
DARIUS + 199F
MOTORCROSS 199F
NICHOMANCER 199F
R TYPE 199F
SON SON 2 199F
VIGILANTE 199F
VIGILANTE 199F
FINISH SOLDIER 249F
POWER ELIVEN 249F

NEO - GEO

CONSOLE + 1 JEU 3490F

LOGICIELS

MUTATION NATION 1490F
JOY JOY KID 1490F
LEAGUE BOWLING 690F
BASE BALL STARS 1190F
NINJA COMBATS 1190F
CYBERPUP 690F
MAGICAL LORD 1290F
SUPER SPY 1290F
ALPHA MISSION 2 1290F
BILLES FOURNEY-RAGUY 1290F
GHOST PILOT 1290F
FINISH SOLDIER 1290F
RIDING HERO 1290F
HEIGH MAN 1490F
FATAL FURY 1490F
FOOTBALL FRENZY 1490F
ROBO ARMY 1490F
FINISH RALLY 1490F
SOCCER PRAWL 1490F
KING OF THE MASTER 1290F
BURNING FIGHT 1290F
CROSSED SWORDS 1490F
SUPER BASEBALL 690F

LOCATION POSSIBLE SEMAINE OU WEEK-END

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + MARIO 4 1290 F

F ZERO 450F
PILOTWINGS 450F
FORMATION SOCCER 450F
SUPER TENNIS 450F

LOGICIELS

ADAMS FAMILY 549F
FINAL FIGHT 495F
ROBOCOP 3 495F
SUPER R TYPE 549F
SUPER GHOULS'NN GHOSTS 549F
JOE ET MAC 549F
SUPER EDF 549F
ZELDA 3 549F
FINAL FANTASY 549F
DUNGEON MASTER 549F
RAIDEN TRAD 549F
DIMENSION FORCE 549F
THUNDER SPIRIT 549F
JOYSTICK 175F
JD KING 699F
SUPER WRESTLEMANIA 549F
DRACKEN US 549F
RIVAL TURF 549F
GOLF TOUR GOLF 549F
SOUL BLADE 549F
FLEXHAUSTED 549F
ROCKEETER 549F
SMASH TV 549F

DES NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES!

VIDÉO GAMES

METZ • NANCY • STRASBOURG

1^{er} SPECIALISTE CONSOLES

DE L'EST DE LA FRANCE

VIDÉO GAMES

NANCY

Galerie Saint Sébastien
1^{er} Etage - Prés aquarium
Tél : 83-35-49-33

METZ

C/C Saint Jacques
Niveau Boutiques
Tél : 87-37-01-46

STRASBOURG

26, Rue de la Mézange
Passage Broglie
Tél : 88-23.22.85

REIMS

NOUVEAU
OUVERTURE EN AVRIL
Galerie de l'Étape

VPC

Galerie Saint Sébastien
Boîte aux lettres n°54
54000 NANCY
TEL : 83-35-49-33

BON DE COMMANDE

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
VILLE :
CODE POSTAL :
Tél :

TITRES	PRIX
PORT LOGICIELS	20F
CONSOLE PORTABLE	50F
CONSOLES TV	100F
TOTAL	

Chèque & Mandat 0
Contre Remboursement + 35F

ASTUCES

Vous aussi, envoyez-nous vos plans, aides, trucs, astuces, solutions. Vous pouvez gagner 50F par truc, et une cartouche de jeu pour un plan ou une solution !

Un truc qui permet d'avoir des vies illimitées, de l'énergie infinie, de sauter des tableaux : vous touchez un chèque de 50F si nous le publions.

Le plan d'un jeu (complet) ou une solution complète : vous gagnez une cartouche de jeu pour votre console.

Vous pouvez aussi envoyer vos aides et conseils : c'est pas payé, mais ça fait toujours plaisir aux autres.

Attention : vous devez avoir trouvé vous-même ces trucs. Inutile de les recopier dans la doc du jeu ou dans des journaux, même étrangers, nous sommes très vigilants !

JOYPAD

Trucs/Astuces

103, bd Mac Donald
75019 PARIS

Et hop ! Revoilà de nouveau une cargaison d'astuces toutes fraîches, pour vous délivrer de vos tracas consolesques et faire croire à tous vos copains que vous êtes les maîtres en matière de jeux vidéos et que rien ne vous résiste ! Mais chuunntttt, cela reste entre nous bien sûr ! Allez ! Eclatez-vous bien les gars et à la prochaine (n'oubliez pas de m'envoyer vos astuces entre deux parties de shoot-em-up) Ciao.

Stef

game boy

BILL AND TED'S EXCELLENT ADVENTURE

Quoi, qu'apprends-je, qu'entends-je ! vous êtes coincé dans cette aventure périlleuse, alors voici de quoi vous décoincer avec une petite liste de codes de tous les niveaux :

AUSTRIA 1805: Pas de password

NEW MEXICO 1879: 555 - 4239

GRECE 410 BC: 555 - 6767

1000 000 BC: 555 - 4118

SCHOOL ROOM: 555 - 2989

PARADISE: 555 - 6429

(OLIVIER CHARMES)

ANGLETERRE 1456: 555 - 8942

SHOPPING MALL: 555 - 8471

THE ABYSS: 555 - 6737

SCHOOL CONCERT: 555 - 1881



nintendo

LOW G MAN

Utilisez le password "SHOT" pour commencer avec 99 vies, boomerangs, bombes, etc.....

nec

DEVIL CRUSH

Pour obtenir un nombre illimité de billes, entrez le code AAAAAAAAAAIIAAA. Si vous voulez voir la fin du jeu, entrez le code DAVIDWHITE.

game boy

PRINCE OF PERSIA

Voici les codes de tous les niveaux avec le temps restant pour chacun d'eux !

NIVEAU 1: ALLUMEZ LA CONSOLE !

NIVEAU 2: 06769075 (58')

NIVEAU 3: 28611065 (54')

NIVEAU 4: 92117015 (52')

NIVEAU 5: 56008105 (49')

NIVEAU 6: 44302135 (47')

NIVEAU 7 et 8: 13937195 (42')

NIVEAU 9: 05832685 (37')

NIVEAU 10: 93426654 (33')

NIVEAU 11: 81724644 (31')

NIVEAU 12: 54628774 (29')

* Pour se battre contre le grand Vizir:

47125764

* Pour la scène finale de retrouvailles:

78029414

et voilà le travail ! (Lerosier Laurent)



nec

ZIPANG

Les mots de passe pour accéder aux différents niveaux du jeu Zipang s'inscrivent à l'écran en choisissant des caractères japonais. Quand il est indiqué "+2", cela veut dire qu'il faut aller deux fois vers le haut à partir du caractère d'origine. Quand il est indiqué "-3", cela veut dire qu'il faut aller trois vers le bas à partir du caractère d'origine. Voici donc tous les mots de passe du jeu Zipang :

RAT FLOOR :

Stage 1 : Départ.

Stage 2 : +3, +3, +5, -7, -1, +4.

Stage 3 : +7, +7, +5, -7, -1, -4.

Stage 4 : +2, 0, -5, 0, +1, +6.

Stage 5 : +6, -4, -1, 0, -7, +6.

CATTLE FLOOR :

Stage 6 : +3, +3, +1, -7, +7, +4.

Stage 7 : +7, +7, +1, -7, +7, -4.

Stage 8 : +2, 0, -1, 0, -7, +6.

Stage 9 : +7, +3, +5, -3, -1, -4.

Stage 10 : +2, -4, -5, -4, +1, -2.

TIGER FLOOR :

Stage 11 : +7, +7, +5, -3, +7, +4.

Stage 12 : +3, +7, +5, -3, -1, -4.

Stage 13 : +7, +3, +1, -3, +7, -4.

Stage 14 : +3, +3, +1, -3, -1, +4.

Stage 15 : +7, +7, +1, -3, -1, -4.

RABBIT FLOOR :

Stage 16 : +2, 0, -1, -4, +1, +6.

Stage 17 : +6, -4, -5, 0, -3, +6.

Stage 18 : +3, +3, +5, -7, +3, +4.

Stage 19 : +7, +7, +5, -7, +3, -4.

Stage 20 : +2, 0, -5, 0, -3, +6.

DRAGON FLOOR :

Stage 21 : +6, -4, -1, 0, +5, -2.

Stage 22 : +3, +3, +1, -7, -5, -4.

Stage 23 : +7, +7, +1, -7, -5, -4.

Stage 24 : +3, +7, +1, -7, +3, +4.

Stage 25 : +7, +3, +5, -3, +3, -4.

SNAKE FLOOR :

Stage 26 : +2, -4, -5, -4, -3, -2.

Stage 27 : +7, +7, +5, -3, -5, -4.

Stage 28 : +3, +7, +5, -3, +3, -4.

Stage 29 : +6, -4, -1, -4, -3, +6.

Stage 30 : +3, +3, +1, -3, +3, +4.

HORSE FLOOR :

Stage 31 : +6, 0, -1, -4, +5, -2.

Stage 32 : +2, 0, -1, -4, -3, +6.

Stage 33 : +7, +3, +5, -7, -1, 0.

Stage 34 : +3, +3, +5, -7, +7, 0.

Stage 35 : +7, +7, +5, -7, +7, +8.

SHEEP FLOOR :

Stage 36 : +2, 0, -5, 0, -7, -6.

Stage 37 : +7, +3, +1, -7, +7, 0.

Stage 38 : +2, -4, -1, 0, -7, -6.

Stage 39 : +6, 0, -1, 0, -7, +2.

Stage 40 : +2, 0, -1, 0, +1, +2.

MONKEY FLOOR :

Stage 41 : +7, +3, +5, -3, +7, +8.

Stage 42 : +2, -4, -5, -4, -7, +2.

Stage 43 : +6, 0, -5, -4, -7, -6.

Stage 44 : +2, 0, -5, +6, +1, -6.

Stage 45 : +6, -4, -1, -4, -7, -6.

COCK FLOOR :

Stage 46 : +2, -4, -1, -4, +1, -6.

Stage 47 : +7, +7, +1, -3, +7, +8.

Stage 48 : +2, 0, -1, -4, -7, -6.

Stage 49 : +6, -4, -5, 0, +5, +2.

Stage 50 : +2, -4, -5, 0, -3, -6.

DOG FLOOR :

Stage 51 : +6, 0, -5, 0, -3, +2.

Stage 52 : +2, 0, -5, 0, +5, +2.

Stage 53 : +7, +3, +1, -7, -5, +8.

Stage 54 : +2, -4, -1, 0, +5, +2.

Stage 55 : +6, 0, -1, 0, +5, -6.

WILD BOAR FLOOR :

Stage 56 : +2, 0, -1, 0, -3, +2.

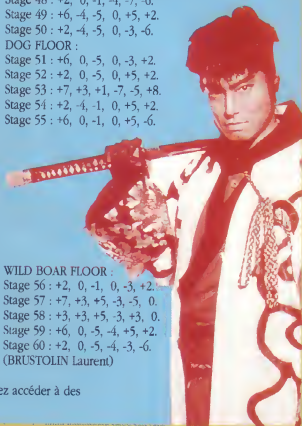
Stage 57 : +7, +3, +5, -3, -5, 0.

Stage 58 : +3, +3, +5, -3, +3, 0.

Stage 59 : +6, 0, -5, -4, +5, +2.

Stage 60 : +2, 0, -5, -4, -3, -6.

(BRUSTOLIN Laurent)



• Si vous ramassez la plaquette où il y a un idéogramme, vous pourrez accéder à des "Mystic Rooms" ou des "Treasure Rooms", après avoir fini la salle.

master system

BACK TO THE FUTURE II



Pour passer d'un niveau à un autre sans être obligé de le finir (le niveau), il suffit d'insérer la cartouche, puis pendant le jeu faites une pause, mettez la manette vers le bas et en même temps, appuyez simultanément sur les boutons 1 et 2, deux à trois fois avec un léger décalage sur les boutons. Vous vous retrouverez au début du niveau suivant et ainsi de suite.

Cela fonctionne à tous les niveaux.

(ANDRAPPE Paulo)

ASTUCES

megadrive

SPIDERMAN

Voici les différentes photos à prendre ainsi que le nombre de dollars qu'elles vous rapportent pour chaque niveau :
PREMIER NIVEAU :
 Le monte-charge : 50 dollars
 Docteur Octopus : 150 dollars
DEUXIEME NIVEAU :
 Mutant aquatique qui saute : 20 dollars
 Alligator : 30 dollars
 Homme-lézard : 250 dollars
TROISIEME NIVEAU :
 Créature électrique volante : 50 dollars
 Electro : 250 dollars

QUATRIEME NIVEAU :
 Le gorille : 50 dollars
 L'homme de sable : 250 dollars
CINQUIEME NIVEAU :
 L'homme du début du niveau : 50 dollars
 Homme à la moto : 40 dollars
 Hobgobelin : 250 dollars
 Venom : 100 dollars
SIXIEME NIVEAU :
 Kingpin : Pas de prix
 En dehors des individus cités, vous pouvez prendre les photos des différents bandits qui se trouvent à chaque

niveau mais elles ne vous rapporteront que cinq dollars chacune.

Et voici un truc qui ne fonctionne qu'en mode "Nightmare" uniquement. Après être passé par la fenêtre, lorsque vous êtes dans l'usine, tuez le vilain bonhomme, sautez par dessus le chien. Montez sur la première caisse, puis rampez vers la droite. Vous passerez à travers les deux caisses et vous vous retrouverez presque à la fin du niveau.



Pour Electro, montez sur la deuxième barre, baissez-vous et tirez. Ainsi, vous le tuerez sans vous faire toucher.
 (CHASSANG Eric)

nec

NINJA SPIRIT

Sur la page de présentation, appuyez sur les boutons 2, 1, 2, 1, Select, Run, 2, 2 et 1. Apparaîtra un menu qui apparaîtra avec l'option "DO YOU PLAY, MR HELIP".
 (BURON Gael)



nintendo

KICKLE CUBICLE

Utilisez ces codes pour jouer à des niveaux spéciaux:

NIVEAU 10: ITXG bLCE
 NIVEAU 15: LGDa DBBQ
 NIVEAU 20: NIEH VLBK
 NIVEAU 25: RXSh KKCB
 NIVEAU 30: TJB Y EGcC



nintendo

POWER BLADE

Codes de tous les niveaux:

NIVEAU 1: 889508G5
NIVEAU 2: 76D508J5
NIVEAU 3: 55194JD2
NIVEAU 4: 93J94JF2
NIVEAU 5: 96F2D135
NIVEAU 6: 74G2D34J
NIVEAU 7: B67K2258

(OLIVIER GOR)



megadrive

SHADOW OF THE BEAST

Dans la plaine, allez vers la gauche. Rentrez dans l'arbre, trouvez les deux clefs (une en haut, l'autre en bas), puis après avoir pris l'arme et avoir tué le monstre. Continuez vers la droite et descendez. Cherchez et prenez la fiole de puissance, tuez le deuxième monstre et sortez par le puits.

Continuez votre chemin à droite, jusqu'au château. Avant d'entrer, prenez la torche, un peu plus à droite. Rentrez, ensuite allez chercher la clef à molette en haut à droite, redescendez par l'escalier à l'extrême gauche, jusqu'à la porte de sortie, allez à gauche, descendez les deux échelles et allez encore vers la gauche. Cherchez et prenez l'arme, retournez vers la droite et désamorcez le champ d'énergie. Remontez,

allez à droite de la porte de sortie, descendez. Tuer le monstre en s'approchant au maximum et en tirant dans son oeil. Il n'y a pas de plan pour la suite puisqu'il s'agit d'un banal "Shoot'em'up".

(VIALFONT Richard)



game boy

WWF SUPERSTARS

Prenez Savage, faites un round de cinq minutes. Faites-lui une super prise et quand il est en bas, tapez-lui sur le ventre en sautant dessus.

Quand il sera debout, mettez-vous au milieu et contre le ring, frappez dans le vide. Votre ennemi se mettra à frapper dans le vide et pendant ce temps, le compteur continuera de

défiler. Il perdra! Cette technique fonctionne contre tous les ennemis même le dernier, mais pour celui-ci, attendez d'abord qu'il vous frappe en vous faisant sa super prise, puis vous pourrez faire la super technique.

(QUEDVILLE
Emmanuel)



DÉMENT ! 3 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA

Pour fêter l'ouverture de ces magasins

**Une montre jeu vidéo
à cristaux liquides
GRATUITE* pour 500 F
d'achats ou plus !**



*l'Offre d'une valeur de 145 F valable
aux Magasins MICROMANIA LES 3 MOULINS,
MICROMANIA LES CHAMPS, MICROMANIA LYON.
(Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

Niveau 1 - Face sortie Métro - 69000 Lyon

Tél. 78 60 02 29

NOUVEAU À LYON

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs (Galerie Basse)

84, avenue des Champs Elysées

RER Charles de Gaulle-Etoile/Métro Havre Courmarin

75001 Paris - Tél. 42 56 04 13

**NOUVEAU
180 m²**

MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Commercial Les 3 Moulins - Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux - Tél. 45 29 09 90

NOUVEAU

ASTUCES

nintendo

DRAGONBALL

1/ A gauche, tuez les ennemis, montez, rentrez dans la cavité du haut, prenez les capsules, sortez, à droite, tuez le chien, tuez le chien à l'épée, rentrez par la porte, tuez le chef en lui sautant tous les coups de pieds. Sortez, tuez le chien, descendez, à droite, tuez les deux chiens, montez, allez dans la cavité en haut à droite, prenez une capsule, sortez, tuez le chien, à gauche, montez, tuez le chien, montez, à droite, tuez la chauve-souris, montez, tuez le chien, passez le pont, tuez le chien, montez, tuez les deux chiens, montez, tuez le chien à l'épée, passez le pont, tuez le chien à l'épée, rentrez par la porte, tuez le chef (en rechargeant votre énergie et en lui donnant sans arrêt des coups de poings), attention à l'abeille, tuez les ennemis, rentrez dans toutes les cavités, tuez le robot, donnez des coups dans la pierre, tuez les ennemis, rentrez dans les cavités, tuez le chien à l'épée, tuez la chauve-souris, tuez le chien, tuez les deux robots, passez dans le chemin.

2/ Tuez les robots, rentrez dans la maison, tuez les robots, rentrez dans la maison du haut (à partir de maintenant, il faut trouver Goret qui s'est caché dans une maison), tapez tous les bustes (s'il y a Goret, il va lâcher une clef), ramassez la clef, ressortez de la maison, passez le pont, visitez la maison, à droite, visitez les maisons, tuez le robot, tuez le garçon avec un marteau, rentrez dans la maison, à droite, visitez les maisons, à droite, visitez les maisons, à droite, passez le pont, tuez les robots, rentrez dans une des trois maisons grâce à la clef, sortez, à droite, tuez le robot, tuez le garçon, passez le chemin, tuez les deux robots, tuez le garçon, entrez dans la maison. Pour retrouver Goret, il suffit de toucher le vase, il est dans l'un de ces vases.

3/ A droite, tuez les chiens au couteau, à droite, rentrez dans la cave du bas, détruisez tous les vases jusqu'à ce que vous trouviez une balle, à droite, tuez Yamsha, rentrez dans la cave du bas, trouvez la clef en cassant les briques, à droite, montez, rentrez par la porte de

gauche, tuez Yamsha (rechargez votre énergie, il va vous sauter par dessus, il vous suffira donc de vous tourner en le tapant!), rentrez dans la cave de droite, prenez une capsule, sortez, descendez, tuez Yamsha, tuez le chien au couteau, à droite, tuez l'animal qui lance des bombes, rentrez dans la caverne, comme au début cherchez la balle, descendez, à droite, sortez, rentrez par la porte de gauche ou de droite, prenez la balle en évitant les abeilles, sortez, rentrez par la porte du milieu, tuez Yamsha, sautez sur



une des deux pierres, descendez, prenez la capsule (bâton magique), tuez Yamsha.

4/ Tuez les robots, montez, évitez les flammes, descendez, passez le pont, montez, tuez les robots, descendez en évitant les flammes, rentrez dans la grotte, prenez les capsules, sortez, à droite, montez, descendez, montez, montez en tuant les ennemis, rentrez dans toutes les cavités, prenez la clef dans la cavité où l'on arrive en prenant la quatrième cavité, montez jusqu'à une porte gardée par une guermière, rentrez, tuez le chef avec les rafales, si vous n'en avez pas, donnez-lui sans arrêt des coups.

5/ Tuez les robots lapins, rentrez dans les maisons (vous devez retrouver quatre morceaux de carotte, voici leurs emplacements : le premier est dans la quatorzième maison, le deuxième est dans la dix-neuvième maison, le troisième est dans la vingt-troisième maison et le quatrième est dans la trente-et-unième maison.). Suivez la lapine, entrez aux mêmes endroits qu'elle, tuez le lapin en allant chercher le bâton en haut et tuez-le avec. Mais ne le touchez pas, sinon vous serez changé en carotte.



6/a/ Descendez, évitez les pics, à droite, en haut, évitez les pics et les flammes, à droite, descendez, montez sur le pont, descendez, sautez par dessus la flamme, montez sur le pont, tuez le dragon à deux têtes, entrez par la porte, tuez Mr Pilaf. Il faut suivre le parcours; faites attention, vous pouvez marcher sur la lave mais elle vous enlèvera des points de vie; allez tout droit en évitant les couteaux, montez, avancez en vous baissant quand la plaque arrive, montez en évitant la flamme et allez voir Mr Pilaf.

6/b/ Descendez, à droite, montez, évitez les flèches et la flamme, descendez, à droite, montez, évitez les boules de feu et les pics, tuez le renard, montez, recommencez le même parcours pour rencontrer Mr Pilaf.

6/c/ Montez, évitez la flamme, à gauche, descendez, à gauche, montez, évitez les flèches, évitez la flamme, montez, tuez le robot, poursuivez la fille, tuez la fille, montez dans un des escaliers, déplacez-vous sur les plaques pour atteindre Mr Pilaf.

6/d/ A gauche, montez, à droite, en haut, à droite, en bas, en bas, évitez les boules de feu, tuez le renard, montez par l'escalier, même parcours pour Mr Pilaf.

6/e/ Tuez le dragon (rechargez votre énergie), frappez-le, vous pouvez rentrer dans une salle secrète en touchant le mur à droite de la porte, mais ne touchez surtout pas les cinq pierres au milieu, elle vous remettent à un niveau inférieur, rentrez par la porte. Et voilà, le dragon qui exaucera votre vœu.

GNI

LE GENIE DES PRIX

**1^{er} spécialiste
de l'occasion et de la reprise
de cartouches,
par correspondance.**

SI TU VEUX VENDRE TES CARTOUCHES, TELEPHONE VITE AU

67 . 65 . 05 . 89 .

si vous appelez de Paris, composez le 16 67 65 05 89

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE 50 Hz	1190	SUPER FANTASY ANIM.	440	DECAP ATTACK	420	QUICKSHOT	360
1. JEU		TACK FORCE HARBOR	399	DEVIL CRUSH	440	ROBODUCK	420
MEGA DRIVE 60 Hz		TLCOM WORLD CUP	440	EA HOCKEY	440	HULLING III 2000L	420
1. JEU	1290	TERMINATOR	440	ESWA	390	SHADOW DANCER	470
SUPER CD MEGA	3290	TOM	440	FINAL INTERCEPTOR	440	SHOCKWAVE THE BOAST	440
ADAPTEUR FRUJAP	99	TROUBLE SHOOTER	440	FEARY TALE	470	SHINING AND DARKNESS	440
MEGA PAD	150	WINTER CHALLENGE	NC	FIGHTING MASTERS	420	SHINSHI	390
NEWS		W'S	490	GOLDEN AXE 2	430	STRIDER	470
BLACKROGERS	440	CD E EVANS	490	GOULDS N' GHOSTS	420	STREET OF RAGE	390
CALIFORNIA GAMES	NC	CD HEAVY NEVA	490	JOB IN MADON 92	420	STRIDER	440
DESERT STRIKE	NC	CD RYSE OF THE DRAGON	490	LAKERS VS CELTICS	410	SUPER MONACO GP	390
FIGHTING MASTERS	420	CD SOL FALCE	490	MERCIS	440	SUPER THUNDERFORCE 3	470
MARBLE MADNESS	440	CD WOODSTOCK	490	MIDNIGHTWALKER	390	TOE JAM AND EARL	420
MARVELOUS HOCKEY	NC	CD POWER DRIFT	490	OUTRIN	470	UNDEADLINE	440
PACMANIA	440	ALLEN STORM	390	PGA TOUR GOLF	470	WINGS OF WARWIGMUS	440
PTT FIGHTER	460	BUSTIN' BUCKLES BURE	490	THUNDERSTAR 3	390	WRESTLE 2	440
RINGS OF POWER	460	DARNA	399	POPULIDS	440	WORLD CUP	390
SPEEDBALL 2	430						

NEC PC ENGINE

PUSSANCE 3 + 1. JEU	1200	SUP CD HUNTER	420	ADAM'S FAMILY	NC	MOTOCROSS MANIACS	245
NEW PC ENGINE DUO +		SUP CD PUNCH OF FUSGAM	420	BATMAN	245	NEOWEST	245
CD POMPING WORLD	3790	SUP CD POPULIDS	420	BUBBLE BUBBLE	245	PAPERBOY	245
NEW SUPER CD ROM2		SUP CD R-TYPE	420	BUGS BUNNY	245	R-TYPE	245
1. JEU CD	2990	SUP CD SHOCKWAVE	420	CASTLEVANIA	245	RC PRO AM	245
JOYPAD	150	SUP CD ADVENTURE ISLAND	340	CHASE H	245	RIQUILLU	245
QUINTUPLEUR	190	DARK LEGEND	390	CD FLIPPER 2	245	SIMPSONS	245
NEWS		DEVIL CRUSH	340	DOUBLE DRAGON	245	SKATE OF DIE	245
DRAGON SABER	390	FINAL SOLDIER	345	DR MARIO	245	SNOPY	245
EXPLORE DOM	390	JACQUE CHAN	345	DUCK TALKES	245	SPLINTERMAN	245
GATE OF THE THUNDER	390	LEGEND OF TOMNA	345	F1 RACES	245	SUPER MARIOLAND	245
GEM'S JOURNEY	390	NINJA SPIRIT	345	GARGOYLES QUEST	245	TENNIS	245
MAGICAL BOY	390	PC KID 2	340	JAUNILLI 2	245	UNIQUE NINJA 2	245
NINJA GAIDEN	390	RADEN	399	GHOSTBUSTERS' 2	245	WIZARD AND WARRIOR	245
RAIDEN	349	SAL AMANER	349	GREMLINS 2	245	WORLD CUP	245
SUPER WATER BOMB	349	SHINSHI	340	KUNG FU MASTER	245		
		SUPER LONG NOSE GOULKS90					

NEO - GEO

NEO-GEO	2990	KIND OF THE MONSTER		ACTRAGE		OFF ROAD	
NEO-GEO + 1. JEU		LEAGUE BOWLING		ARTHUR QUIST		PLOT WINDS	
MEMORY CARD	190	MAGICIAN WORLD		CASTELVANIA 4		POPPII IY 2	
JOYPAD	390	NAM 75		CHESSEMASTER		PAPERBOY 2	
ALPHA MISSION 2		NINJA COMBAT		CONTRA STORY		RC PRO AM	
BLUE JOURNEY		SUPER SPY		DARLUS IWAN		SUPRI MARIO WORLD	
SENGOKU		SUPER BASEBALL		F ZERO		SUPER R-TYPE	
BURNING FIGHT		FATAL FURY		FATAL FIGHT		SUPER RO WRESTLING	
CYBER LUT		ROBOT ARMY		GUILLIM I LIGHT		SUPER CHINESE	
CROSSED SWORD		TRASH RALLY		GPX FORMULA		SUPER TENNIS	
EIGHT MAN		SOCCER		SUNDAM		SUPER FORMATION SOCCER	
JOY JOY KID				HYPER ZONE		SUPER VALIS	
				JOE AND MAC		THUNDER SHIT	
				LENNINGS		WING COMMANDER	
				NOSFERATU		791 NA'S	

FAMICOM

ACTRAGE		OFF ROAD	
ARTHUR QUIST		PLOT WINDS	
CASTELVANIA 4		POPPII IY 2	
CHESSEMASTER		PAPERBOY 2	
CONTRA STORY		RC PRO AM	
DARLUS IWAN		SUPRI MARIO WORLD	
F ZERO		SUPER R-TYPE	
FATAL FIGHT		SUPER RO WRESTLING	
GUILLIM I LIGHT		SUPER CHINESE	
GPX FORMULA		SUPER TENNIS	
SUNDAM		SUPER FORMATION SOCCER	
HYPER ZONE		SUPER VALIS	
JOE AND MAC		THUNDER SHIT	
LENNINGS		WING COMMANDER	
NOSFERATU		791 NA'S	

BON DE COMMANDE

à retourner à GNI, BP 9617 la Pompienne 34 054 MONTPELLIER Cedex

NOM	TITRES	CONSOLE	PRIX
ADRESSE			
VILLE			
CODE POSTAL			

Tel : _____

Signature : _____

Frais de port et d'emballage : _____ +25F

* TOTAL à payer : _____

Règlement : ☐ CCP ☐ Mandat-lettre ☐ Chèque bancaire

☐ paiement au facteur à réception (+ 25 F pour frais de remb.)

+ Frais de port consoles forfait 100 F



7/ Avancez en tuant les ennemis, évitez les météores, recueillez les bouteilles d'oxygène, tuez les ennemis, entrez par la porte. Pour battre le mutant, il suffit de le frapper sans arrêt. Avancez, montez, évitez les lance-poings, avancez sur le tuyau, prenez les capsules, tuez les ennemis, évitez les lance-poings, passez le champ magnétique, avancez, évitez les lance-poings, montez, passez le champ magnétique, battez les deux ennemis, rentrez par la porte, tuez le lapin, prenez le bâton magique, tuez-le avec en l'évitant, car si il vous touche vous deviendrez une carotte.

8/ Montez, tuez les ennemis, évitez la tomade, à droite, tuez la tête de poisson, évitez la tomade, tuez l'éponge, montez, rentrez par la porte, tuez le piraha à deux têtes, sortez, tuez les éponges, dirigez-vous vers le haut de l'écran où il y avait la grande éponge, rentrez, sautez par dessus les crabes, sortez. Vous êtes sur les sept îles; chaque fois que vous êtes sur une île, tuez tous les ennemis et prenez tous les objets sur la dernière île, rentrez par la porte, sautez sur les crabes et sautez de l'autre côté.

9/ Avancez en tuant les araignées, quand vous arriverez à une mare, touchez tous ses coins et entrez dedans. Tuez les hippocampes, sortez, avancez, tuez les ennemis, montez sur le toit de la maison, avancez, sortez par la porte, cherchez la clef dans la grotte, avancez, montez sur un pont, avancez, tuez les ennemis, allez dans la mare, tuez les hippocampes, sortez, tuez les araignées, allez dans la mare, tuez les hippocampes, sortez, tuez les robots, entrez par la porte, tuez les chiens, entrez par la porte, tuez les deux combattants, entrez par la porte du haut, pour battre le tireur indien, placez-vous à un endroit et quand il apparaît, tirez-lui dessus en évitant ses flèches.

10/ Avancez, tuez les gardes, entrez par la porte, tuez les ennemis, allez au carré de droite. Pour battre Crillin, il faut le frapper sans cesse. Tuez les têtes, allez au carré de gauche, tuez le combattant, montez, tuez l'éponge, prenez le carré de droite, prenez une capsule, sortez, prenez le carré de gauche, tuez le monstre, allez au carré de droite, évitez le robot, sortez, tuez le monstre, allez au carré de gauche, tuez le combattant, allez au carré de droite, sautez par dessus les crabes, sortez, tuez les chauves souris, prenez le carré de gauche, tuez les lance-poings, sortez par la porte de droite, tuez le mutant, sortez par le carré de gauche, tuez le garde, sortez par la porte de droite, battez le gardien en lui tapant dessus sans arrêt, tuez le monstre, sortez par le carré de gauche, tuez le général en lui tapant sans arrêt dessus, évitez ses bombes, sortez par les portes du haut. Pour battre le robot, mettez-vous à côté de son pied gauche et, quand il lance sa chaîne, frappez-le. Quand il est mort, vous avez gagné! Choisissez votre vœu et voilà, le jeu est fini!

OFF FIES VALIS DANS LA LIMITE DES STOCKS DE POISSON. LES NOS PREU CONNIES A TITRE. MONTATE ET PREUANT ET-RE NEVES DANS PREUINS

ASTUCES

super famicom

THUNDER SPIRIT

A la page de présentation, appuyez sur le bouton B et vous vous retrouverez avec une vingtaine de crédits (Greg)

nintendo

MISSION IMPOSSIBLE

Voici quelques mots de passe pour Mission Impossible :

Niveau 2 : HMPR
Niveau 3 : KMWV
Niveau 4 : XDGJ
Niveau 5 : TVJL
Niveau 6 : QBYZ

(DEMOL Joel)



nec



OVERRIDE

Sur la page de présentation, pour choisir votre stage de départ, faites 10 fois reset, puis:

pour le niveau 2: HAUT ET RUN
pour le niveau 3: SELECT, DROITE ET RUN
pour le niveau 4: SELECT BAS ET RUN
pour le niveau 5: SELECT ET GAUCHE
pour le niveau 6: SELECT, DIAGONALE HAUT-GAUCHE, ET RUN

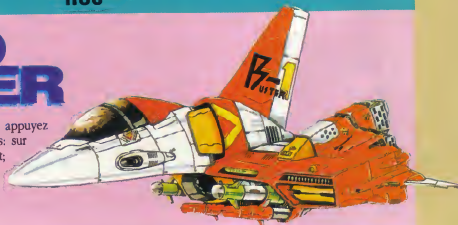
(GREG)

nec

AERO BLASTER

Lorsque vous êtes sur la présentation du jeu, appuyez trois fois sur le bouton droit, sur select, puis: sur select à nouveau pour accéder au sound test; diagonale bas-droite puis select pour le mode easy; diagonale haut-gauche puis sur select pour le mode hard.

(Greg)



nec



DEAD MOON

A la page de présentation, appuyez sur la diagonale bas-gauche, puis sur les boutons 1, 2 et run pour choisir votre stage de départ.
(Greg)

megadrive



JOHN MADDEN

Faites 6 Touchdowns consécutifs + A B C et start,
Votre Quarterback se transformera alors en Dinosauré!
(Dhordain Mathieu)

megadrive

RAINBOW ISLANDS

A la page de présentation,
faites:haut, B, bas, gauche,
C, A, A, afin de pouvoir
commencer à son stage
favori.

Ou: haut, B, bas, gauche,
C, A, A, B.

Ou encore: haut, B, bas,
gauche, C, A, A, B, C.
(Greg)



megadrive

ARCUS ODYSSEY

Mettez ce password:"EEEEEEEEEE"
pour avoir des expériences
sans pour
cela aller
combattre.
(Greg)



DÉMENT ! 3 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA

Pour fêter l'ouverture de ces magasins



Une montre jeu vidéo
à cristaux liquides
GRATUITE* pour 500 F
d'achats ou plus !

(*Offre d'une valeur de 145 F valable
aux Magasins MICROMANIA LES 3 MOULINS,
MICROMANIA LES CHAMPS, MICROMANIA LYON.
(Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

Niveau 1 - Face sortie Métro - 69000 Lyon
Tél. 78 60 02 29

NOUVEAU A LYON

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle/Docteur/Métro / ligne COURMAYEUR
75001 Paris - Tél. 42 56 04 13

NOUVEAU
150 m²

MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Commercial Les 3 Moulins - Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux - Tél. 45 29 09 90

NOUVEAU

ASTUCES

nec

CADASH

SUITE DU MOIS DERNIER
CINQUIÈME MONDE

Sautez de corde en corde, placez-vous devant elle et n'arrêtez plus de frapper jusqu'à ce qu'elle meurt. Elle laisse sa place à une couronne bleue. Prenez-la et elle vous permettra de renaître avec le maximum d'énergie au cas où vous viendriez à mourir. Bien entendu, cela ne fonctionne qu'une seule fois. Allez à gauche, descendez la corde, allez à droite et franchissez la porte. Allez à droite, descendez, tuez la femme volante, sautez de plate-forme en plate-forme et allez vers la gauche. Évitez les crachats des fleurs et tuez les monstres qui sortent de terre. Montez à la corde de gauche et allez vers la droite. Ramassez la fleur et allez jusqu'au village des nains. Vous êtes obligé de passer par là si vous voulez avoir la fleur, car si vous venez par le village, un mur magique vous empêche d'avancer. Arrivé au village, grâce à la fleur, vous êtes transformé en nain. Faites le plein d'énergie, allez à l'armurerie, discutez avec la jeune fille puis allez chez l'herboriste. Achetez-lui la clef qui ouvre la grille de gauche. Allez vers la gauche et prenez le téléporteur. Sortez de la maison, vous êtes dans le cimetière. Allez à gauche, pour tuer les zombies, frappez dans les jambes. Arrivé aux éclairs, repérez l'endroit où ils tombent, mettez-vous entre eux puis passez. À gauche, vous arrivez à un autre labyrinthe. Allez à gauche, descendez par la corde puis allez à droite en tuant les lions humains, les sorciers et les dragons. Pour ces derniers, il vaut mieux les abattre à bonne distance. Montez à la corde puis suivez le chemin jusqu'à ce que vous arriviez à des flammes qui tournent. Sauter de corde en corde jusqu'à ce que vous soyez à

l'extrême gauche. Puis sautez dans le mur, vous arrivez à une porte. Sauter dans le mur de gauche pour ressortir. Allez tout à gauche en évitant les flammes puis franchissez la porte. Franchissez le fleuve de lave de gauche, en sautant sur les plates-formes. Ne passez pas la porte de gauche mais allez dans le mur de droite sous la lave. Il y a un coffre avec un objet qui augmente votre niveau maximum d'énergie de huit points.

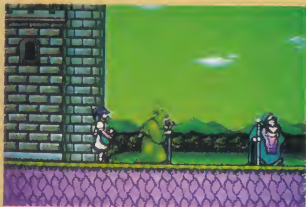
Remontez à gauche pour que le coffre disparaisse de l'écran puis revenez; l'objet est à nouveau réapparu. Continuez aussi longtemps que vous le voulez puis allez à gauche et passez la porte. Vous voilà dans un village, allez à l'armurerie, discutez avec la jeune fille d'une maison; elle vous donne un collier, mais n'allez pas à l'hôtel, il est trop cher! Allez vers la gauche. Allez vers la droite, montez à la corde et allez vers la droite. Vous êtes à la sortie, repassez les éclairs et allez discuter avec la tombe rouge grâce au collier. La tombe vous donne un collier, puis allez au village des nains faire le plein d'énergie.

Revenez au pont du début du labyrinthe du cimetière, juste après le premier dragon et un peu avant la corde, discutez avec le chien grâce au collier de la tombe et allez à droite. Ne montez pas à l'échelle mais continuez dans le mur.

Vous arrivez à une porte. Voici le cinquième monstre. Il s'agit du diable. Évitez les boules de feu et attendez qu'il apparaisse à droite, n'arrêtez pas de le frapper. Il disparaît et réapparaît de l'autre côté.

Continuez ainsi jusqu'à ce qu'il finisse par s'écrouler raide mort. Il laisse apparaître derrière lui une sorte de trompette. Elle permet de faire apparaître un pont sur la gauche, allez donc à gauche. Allez à droite, ne descendez





pas, continuez à droite. Retour à la sortie, allez au village des nains, refaites le plein d'énergie, puis allez à droite. La trompette fait apparaître un pont, allez vers la droite.

LE CHATEAU

Voici le château du mal, entrez à l'intérieur. Allez à droite, il y a une grille fermée, vous trouverez la clef un peu plus tard. Passez donc la porte. Maintenant, vous pouvez trouver le chemin tout seul. Sachez seulement qu'il y a un chemin où se trouve une couronne bleue; l'autre vous mène à la princesse. Sur son chemin, vous trouverez une sorte de monstre fait de gélatine rouge. Vous le tuerez en une dizaine de secondes si vous le frappez sans arrêt. Quand vous arrivez auprès de la princesse, libérez-la. Descendez la corde de droite, allez à gauche. Vous devez arriver à une salle avec un squelette. Franchissez la porte du haut, continuez à gauche sans tomber, franchissez la porte, allez à droite, il y a une porte. Allez à gauche, ouvrez le coffre pour prendre la clef puis allez à l'armurerie. Revenez à la porte que vous ne pouviez pas ouvrir. Ouvrez-la grâce à la clef. Laissez-vous tomber dans les trous pour éviter les yeux qui roulent. Continuez à droite, vous allez tuer un ver.

A ce moment, retournez au village des nains pour refaire le plein d'énergie puis revenez à cet endroit. Continuez, vous allez trouver des statues comme au deuxième labyrinthe. Puis vous allez arriver à la salle du trône avec le sixième monstre de fin de niveau.

N'arrêtez pas de le frapper mais ne cherchez pas à éviter ses éclairs. Quand vous l'aurez tué, vous vous retrouverez au château du départ.

Allez dans la salle où vous ne pouviez pas vous rendre au départ. Discutez avec le roi, la princesse apparaîtra; combattez le faux roi qui se transforme en dragon. N'arrêtez pas de le frapper sans arrêt à la tête et au corps. Au début, vous ne pourrez éviter ses flammes, mais quand il sera fatigué vous les éviterez en vous mettant tout à gauche et en sautant. Si jamais, il vous touche sans votre bouclier, il vous repousse vers le côté opposé auquel vous faites face. Restez toujours tourné vers la droite. Quand le dragon est bel et bien mort, la princesse vous remercie et le jeu prend fin.

(BALSANO Patrick)

super famicom

ZELDA II

- Pour tuer Ganon dans la première quête, quand il vous lance ses boules de feu, donnez un coup d'épée dans celles-ci et elles se retourneront contre lui.

- Pour tuer Ganon dans la deuxième quête, procédez de la même manière que dans la première, mais cette fois-ci, Ganon se démultiplie en trois clones et vous lancera toujours ses éternelles boules de feu. Pour reconnaître sa vraie image, regardez les ombres qu'il projette par terre: deux hachurées et une pleine; c'est la pleine qui sera fatale à Ganon. Son petit jeu échouera grâce à cette astuce!

- Pour tuer Ganon dans sa dernière forme: quand vous lui aurez donné plusieurs coups d'épée, il fera écrouler le sol tout autour de lui et vous attaquera dans le noir, le fourbe! Mais... pas de panique, il vous suffira avec le sceptre rouge de rallumer les deux bougies qui se trouvent en bas de l'écran et une fois celle-ci illuminées, Ganon étant une bête des ténèbres se masquera le visage pendant trois secondes qui seront largement suffisantes pour lui donner un coup d'épée. Quand il aura reçu sa dose de coups, il deviendra bleu l'espace d'un instant; profitez-en pour lui décocher une flèche d'argent. Recommencez l'opération quatre fois et il ira voir dans un autre monde si les joueurs sont moins agressifs!

- Dans la première quête, pour trouver l'ocarina (une flûte, faut bien que j'étale mon savoir!) allez dans la clairière où l'elfe joue de la flûte et faites le tour; n'allez surtout pas lui parler. En haut à gauche de ladite clairière, se trouve un morceau de gazon; avec la pelle, creusez et vous découvrirez, ô joie et bonheur, un superbe ocarina!

- Pour rentrer dans le sixième château de la deuxième quête qui se trouve dans le désert, allez dans le village devant la girouette et jouez de l'ocarina; ô miracle, un superbe oiseau viendra vous enlever dans les airs et vous permettra de choisir à quel château vous voulez vous rendre. Alors, on dit merci qu?

(Astuces de MANU "ma bien ouais")



PRETRES

AUTRES

39 n° 388
Vds. 50 jx pour CPC 6128 - 2000 Frs, au lieu de 2600 Frs + 10 disk vierge gratuites. Contacter Franck, après 17h, au (16) 84 42 47 76

NEC

Achat

1 Ach. jx NEC, pour GT 250 Frs maxi. Contacter Emmanuel, au (16) 50 40 52 33, entre 15 et 19h, sauf dimanche et lundi.

91 n° 379
Ach. Pc Engine 400 Frs. Vds. F1 Circus 90 - 250 Frs. Ach. Neo-Geo + 2 jx + 2000 Frs. Chercher contact sur ASDO. Contacter Fabrice, au (16) 64 56 12 10.

94 n° 443
Ach. jx NEC Pc Engine (Bloody Wolf, Ninja Gaiden...) - 150 Frs pax. Ach. manette + doubleur 200 Frs. Contacter Franck, au (1) 45 90 55 23.

Contact

1 Ech. vds. SGX + 2 jx + 12 jx, contre Neo-Geo + 5 jx, ou SFC + jx? Vds. MD + 5 jx. Contacter Serge, après 20h, au (16) 74 25 33 46

13 n° 436
Ech. Pc Engine + GB + GG + Nbrx jx + accessoire, contre amiga 500 + écran couleur. Contacter André, au (16) 91 54 09 96.

29 n° 363
Vds. ou Ech. NEC 2200, contre GG + 6 jx, jx, si vente - 2200 Frs. Contacter Romain, au (16) 98 95 73 80.

78 n° 572
Ech. Turbo GT + 8 jx (Pc Kid 2, H. Tamma, Jackie Chan...) adaptateur voiture et 1 secteur, en TBE, contre une SFC + 4 jx. Téléphonez après 17h, au (16) 30 87 01 20

91 n° 469
Ech. SGX + 11 jx (G&Ghost, R type, Jackie Chan...), contre SFC + manette + 3 jx dont Final Fight, si possible, ou Vds. le tout - 2250 Frs. Contacter Julien, après 19h30, au (16) 69 04 33 41

Vente

13 Vds. CGX + 5 jx (Beach Volley, F Match Tennis...) - 1200 Frs, au lieu de 2600 Frs. Contacter Julien, tous les soirs après 19h, au 91 78 03 77

13 n° 622
Vds. Joe et Mac, Final Fight, Mario 4 - 400 Frs pax. NEC Core + joy pad + câble + 3 jx. Vds. F1, Atari 2600 + 1 jx + câbles - 400 Frs. CPC 6128 couleur + adaptateur TV + 3 jx + 1 jx - 1500 Frs. Contacter Franck, au (16) 42 22 19 31.

30 jx NEC - Titan, Cybercore, Populus, SCI, Jackie Chan, entre 200 et 250 Frs. Contacter Mathieu, au (16) 90 83 22 64

32 n° 617
Vds. NEC + 8 jx (Adventure, Shinobi...) - 1800 Frs à débattre. Contacter Stéphane Bessagnet, Lot Bajan, 32400 Riscle, ou après 17h, au (16) 62 69 86 70

38 n° 615
Vds. CGX 2 + quintupleur + 2 joy pads + 7 jx (Pc Kid 2, F1 Circus, Jackie Chan...) - 1600 Frs. Contacter Pascal, après 18h, au (16) 76 26 72 22

42 n° 547
Vds. SGX + Power Eleven, 1941, Vigilante, G&Ghost, Aldynes, TBE - 1400 Frs. Contacter Louis-Xavier, au (16) 77 25 58 53

42 n° 634
Vds. SGX + 11 jx, dont 4 SGX (1941, G&G, Aldynes, Granzer), le tout en TBE - 2950 Frs. Contacter Eric Martinez, 12 rue Baulay, 42000 St Etienne, ou après (16) 77 36 03 53

59 n° 386
Vds. NEC + 2 manettes + quintupleur + 1 jx en choc : 1000 Frs. Vds. 12 jx NEC à moins de 260 Frs. Vds. aussai Last Battle, Fastest One (Jap) et New Zealand Story sur MD - 100 Frs. Téléphonez au (16) 27 83 00 44

59 n° 435
Vds. NEC Coregraf + adaptateur 5 joueurs + 2 manettes + 2 jx : 1000 Frs, ou Ech. contre MD + 1 jx. Téléphonez au (16) 27 63 86 07

62 n° 475
Vds. jx NEC - pour CD ROM : Red Alert, Super Darius, Professional Baseball - 300 Frs pax, pompom World : 290 Frs, en carte : Wonderboy 2 : 290 Frs, en dark Legend. Téléphonez au (16) 21 75 65 62

63 n° 577
Vds. Ach. jx NEC (Core, SGX, CD), Contacter Baptiste, au (16) 73 87 68 05 ou Guillaume, au (16) 73 87 44 41 entre 17h et 02h.

64 n° 403
Vds. NEC - quintupleur + 2 joy pad + 3 jx : 1000 Frs, traits de port. Vds. Atari Games, 1941, au (16) 58 28 09 13 HR.

69 n° 526
Vds. Nbrx jx NEC (Foot, Ninja SP, Vigilante, Shinobi...) entre 250 et 300 Frs. Vds. F1 MD (Mickey, Sonic) - Ech. sur NEC et MD - Cherche Ochiai Cup et Panza Kick ou rNEC et News. Téléphonez après 17h, au (16) 78 39 31 41

72 n° 362
Vds. Supergraph + 4 jx (Tiger Heilit, G&G, Aldynes, 1941), au tout - 2000 Frs. Vds. 300 Frs pax. Téléphonez au (16) 43 86 38 14

75 n° 423
Vds. Pc Engine GT + 7 jx + transfo : 3500 Frs, à débattre, ou Ech. contre Amiga - moniteur couleur. Contacter Daniel, sur Paris uniquement, au (1) 45 00 02 78

75 n° 450
Vds. NEC + Pro 1 + 2 (Jackie Chan, A Island) - 1000 Frs (bon état), ou Ech. contre SFC Jap + 700 Frs que se donne, ou plus. Contacter Alain, au (1) 43 26 15 69

75 n° 472
Vds. SGX + 4 jx SGX (Aldynes...), neufs, boîtes et notices : 1500 Frs. Vds. Poid 1 - 350 Frs. Poid 2 : 250 Frs. Vds. Ech. Ach. jx NEC, Vds. GT Turbo + 3 jx + saasche neuve - 2500 Frs. Téléphonez de 18 à 20h, au (1) 43 66 63 89

75 n° 489
Vds. Alice et Baramba : 150 Frs pax. Contacter Gilles, avant 20h, au (1) 45 72 62 66

75 n° 584
Vds. SGX + manette + 2 jx, en TBE - 1600 Frs.

79 n° 535
Vds. Pc Engine + adaptateur secteur - 1300 Frs. 3 cassettes 200 Frs pax. Ach. Super Nes : 1000 Frs + 1 jx. Contacter Alexandre, au (16) 49 35 53 89

86 n° 524
Vds. NEC Pc Engine GT + SSS + Cyber Core : 1800 Frs (à débattre) Cherche F. Soccer, Ech. F1 Triple Battle, Poid 2, Super Water Bomb. Contacter Chacha, au (16) 49 54 40 10

89 n° 459
Vds. SGX (TBE) + 3 jx : 1500 Frs, et Adventure Island : 240 Frs. Contacter Jose, après 18h, au (16) 96 51 17 04

91 n° 581
Vds. SCX + 2 jx + quintupleur + 4 jx + emballage d'origine + câble + pèrilet 2500 Frs. Contacter Christophe, après 19h, au (16) 66 07 98 02

92 n° 414
Vds. Supergraph (TBE) + pèrilet + 1 joy pad + transfo + 9 jx (1941, R type, Vigilante...), Contacter David, à partir de 20h45, au (1) 47 33 19 67

93 n° 359
Vds. Supergraph + 6 jx, garantie 1 an - 1800 Frs. Contacter Benjamin, au (1) 48 47 16 10

93 n° 513
Vds. jx CD NEC - Red Alert, F Zone 2, Pumping World, Side Arms Special - 250 Frs pax. Sur carte - Gunhead, Cyber Cross, Junjon Explorer - 200 Frs pax. Vds. adaptateur Amstrad - 150 Frs. Téléphonez au (1) 48 02 12 64

94 n° 528
Vds. SGE + 2 jx + doubleur + 2 manettes : 1000 Frs. Vds. moniteur 108 Hz - 1000 Frs, 1 source 708 Frs, 1 souris optique : 200 Frs. Imprimante couleur MPS - 1500 F - 600 Frs. Contacter Bruno, ou Isa, après 22h, au (1) 43 75 57 37

95 n° 597
Vds. SGX + 4 jx (G&Ghost, 1941, Battle Ace...) - 1 joy pad et neuf : 1400 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 34 16 14 55

NEO-GEO LYNX

Achat

13 n° 561
Ach. Neo-Geo + 1 jx (Fatal Fury, si possible ou Magician Lords), 1 manette, de 2000 Frs à 2500 Frs. Téléphonez au (16) 91 78 10 80

34 n° 534
Ach. sur Neo-Geo : Sengoku, Trashally, Asa II, Soccer Brawl, Footballer, sur Neo-Geo, au (16) 67 80 04 29 ou Julien, au (16) 67 48 51 30

91 n° 545
Ach. jx Lynx et jx GB (jx Lynx - 150 Frs pax et GB idem). Recherche : Rockman World 1 et 2, Batman, Prince of Persia - 2. Téléphonez au (16) 69 38 59 55

Contact

10 n° 518
Ech. MD Jap + 4 jx + 2 manettes, contre Neo-Geo, avec ou sans jx. Contacter Sylvain, le week-end et vacances, au (16) 86 77 63 55

14 n° 424
Ech. MD Jap état neuf + 2 joy pads + Sonic + argent au besoin, contre Neo-Geo + 1 jx. Contacter Steve, au (16) 49 59 00 89

61 n° 633
Ech. MD + 18 jx (Quackshot, Robocod, Sonic) + Power Stick + meuble pour cartouches, contre Neo-Geo + 3 jx mini, ou Vds. 6500 Frs. Contacter Dominique, au (16) 87 92 81 04

59 n° 437
Ach. jx Neo-Geo : Cyber Lip, contre Super Spy, Magician contre Man25, Fatal Fury contre Robo Army, Sen Go Ko contre ? Contacter Jerry, au (16) 20 05 50 21

75 n° 343
Ech. Vds. Ach. jx Neo-Geo, possédé 7 jx (Ninja Combat, Super Spy...). Cherche de préférence : Fatal Fury, King of Monstars... Contacter Olivier, au (1) 43 67 47 64

75 n° 462
Ech. Ach. Vds. jx sur Neo-Geo, possédé - Bowling, Soccer... Contacter Mikael, ou Olivier, au (1) 48 05 84 24

80 n° 565
Ech. CPC 6128 + 50 jx + access-soires (valeur : 9000 Frs), contre Neo-Geo + 1 manette + 5 jx, ou contre 20 jx MD F1. Contacter Perrier, au (16) 22 42 71 29

94 n° 576
Ach. MD Jap + 10 jx (Street of Rage, Shinobi, Sonic...), contre Neo-Geo, avec jx. Contacter Olivier, au (1) 46 86 77 75

Vente

75 n° 476
Vds. King of the Monsters : 750 Frs, Battery pack GB neuve : 250 Frs. Contacter Vincent, au (1) 43 74 22 62

78 n° 491
Vds. Neo-Geo + manette - 2 jx (Eight Man, Baseball Starters) - 3000 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 39 13 85 79

78 n° 509
Vds. Lynx + 2 jx (Chess et Golf) + adaptateur secteur (garantie 7 mois) : 900 Frs. Contacter Lionel, au (16) 78 30 58 12

91 n° 521
Vds. jx Neo-Geo et SFC, en TBE, à prix raisonnables. Téléphonez au (16) 60 86 23 25

92 n° 583
Ach. Ech. jx Neo-Geo, Cherche Ninja Combat, Burning Fight. Contacter Julien, après 18h, au (1) 46 66 35 32

94 n° 546
Vds. Neo-Geo + 2 manettes - 2000 Frs, ou Ech. contre SFC + 4 ou 5 jx. Contacter Frédéric, au (1) 43 78 04 15

NINTENDO

Achat

1 n° 523
Ach. jx GB 100 Frs maxi - Gragolye, Quack Tules, R Type, Prince of Persia, Simpson's, Beetlejuice. Contacter Gilles, après 18h, au (16) 74 23 17 58

52 n° 389
Cherche SFC + 1 jx (Mario IV) + 2 manettes, sur 1000 Frs maxi. Contacter Dédric, après 17h, au (16) 25 03 68 48

69 n° 351
Ach. X Men, pour SFC Jap - 200 Frs maxi. Contacter Romain, au (16) 78 38 06 38

75 n° 413
Ach. SFC + manette + 1 jx : 1500 Frs. Contacter Malik, au (1) 43 44 58 22

77 n° 463
Ach. sur SFC : S G&Ghost - 350 Frs. Contacter Robin, au (16) 80 85 73

83 n° 392
Ach. SFC + 2 manettes + Final Fight + notice + boîte : 1500 Frs maxi. Téléphonez au (16) 94 57 61 05

91 n° 493
Ach. 2 jx pour NES - 10 Yards Fight, et Baseball. Contacter Patrick, après 19h, au (16) 69 96 60 81

93 n° 382
Ach. SFC + manette + 1 jx : 1500 Frs suivant état de la machine. Vds. Ech. contre NES : 5 jx. Contacter David, après 18h30, au (1) 43 85 71 74

Contact

2 n° 469
Ach. Ech. Vds. jx SFC, Vds. A Island, Tennis, S GG Ech. Fatal Fury contre Burning Fight, sur Neo-Geo. Vds. sur MD, S&SP et Alien - Ström. Contacter Alexandre, tous les jours après 17h, au (16) 23 80 41 55

6 n° 398
Ech. console NES + 5 jx (Punchout, Zelda, Mario 3...), contre SFC + Mario 4 et un autre. Contacter Olivier, au (16) 93 90 34 23

6 n° 599
Fch. AS500 couleur + 1000 disk, contre SFC + 5 jx. Contacter Olivier, au (16) 93 31 36 13

31 n° 588
Ech. sur Nintendo - Simpson's, contre Track and Field 2, ou Blades of Steels. Contacter Jérôme Alberto, au (16) 61 56 24 32

42 n° 390
Ech. YS3 sur Famicom. Recherche surtout Super EDF, Lemmings, Dance League... Contacter Bertrand, au (16) 77 60 15 44

57 n° 640
Ech. Torlues Ninja, ou Ikari Warrior, contre Kick Off, ou Swords and Serpents. Contacter Stéphane, après 17h, au (16) 82 56 60 65

62 n° 410
Ech. NES + 3 jx contre MD + 1 jx, ou Vds. 1000 Frs. Téléphonez au (16) 21 75 45 52

65 n° 602
Ech. GB + saasche, contre jx MD, ou contre GG. Contacter Mathieu, au (16) 62 36 44 49

76 n° 434
Cherche contact sur SFC, possédé - F1, Exhaust Adventure Island... Vds. CD ROM NEC + 3 CD - 2500 Frs. Contacter Christophe, au (16) 35 83 91 85

76 n° 533
Ech. jx D : Dragon 2 contre Stars Wars, ou Rescue Rangers. Ech. SMC contre tous jx NES, sauf TMH et D : Dragon 2. Contacter Julien, au (16) 34 61 78 74

82 n° 350
Ech. Nintendo NES + 3 cassettes, contre Gamegear, avec 1 ou plusieurs cassettes, (sauf Colours), ou contre MD + 3 jx. Contacter Christophe, au (16) 63 63 76 86

92 Ech. Vds Ach. jx GB, si possible dans la région parisienne. Contacter Pierre, au (1) 47 81 33 15.

93 Ech. Simon's Quest ou Trojan, contre Super Spk Vball sur NES. Contacter Philippe, après 19h, sur la région parisienne, au (1) 43 06 92 92.

99 Ech. NES + zapper + 10 jx (SM8 1 et 3, D Dragon 2, Duck Tales...), contre Neo-Geo + Magician ou Robo Army. Contacter Christophe, au 00 32 63 38 77 37 Belgique.

Vente

2 Vds GB + 4 cassettes (Tetris, Dr Mario, Kung Fu, F1 Race) + câble Link + écouteur. 750 Frs. Contacter Julien, au (16) 29 71 28 14 HR.

12 Vds. NES sans 2 manettes + manette avantageuse + 7 jx (Super Mario Bros., D Dragon 2, Zelda 1...), valeur : 3500 Frs. vendu 2200 Frs à débattre. Contacter Ludovic, après 18h, au (16) 65 67 17 98.

14 Vds. Ech. jx SFC, Duper Mario IV, Fire Pro Wrestling, liste autre ou contre Lemmings, Sim City, Soulbladder ou les acheteurs. Contacter Guillaume, le week-end aux heures de repas, au (16) 31 69 01 45.

17 Vds. NES + 7 jx (Duck Tales, Tetris, Top Gun...) + Quiljoy N-Pro + Zapper, valeur : 3290 Frs. vendu 2000 Frs. Contacter Antoine, à partir de 18h, au (16) 46 37 90 95.

17 Vds. NES + 6 jx (Mario, Simpsons...), neuve ss garantie, prix entre 800 et 1000 Frs. Contacter au (16) 34 61 77 11.

17 Vds. NES + SMB3, gremlins 2, TMHT, Dragon Nyan Ghost and Gobblins. 1500 Frs. Contacter Commodore 1280 + 200 jx + 3 joystick. Contacter Pierre, au (16) 46 39 28 40 HR.

21 Vds. NES + 12 jx (Mario 3, Sic ou Die, Skyway, Turbo Racer, Castlevania...), 1200 Frs, avec 2 manettes. Contacter Bertrand, au (16) 80 46 50 51.

24 Vds. NES + 2 jx (TBE, SMB 3 et Zelda 2 + livres, console et jx ss emballage d'origine, valeur 1300 Frs, vendu 900 Frs. Contacter Berta, après 17h30, ou le week-end et le mercredi, au (16) 53 80 12 06.

27 Vds Nintendo + 3 jx (TMHT, Top Gun, Paper Boy) + manette auto fire. 790 Frs. Contacter SM82, Rad Gravity, D20 de 200 à 300 Frs pce. Contacter, après 17h, au (16) 32 49 32 69.

31 Vds. 6 jx + 1 neuf et le pistolet neuf et console : 700 Frs. Contacter Benjamin, au (16) 31 30 09 60.

31 Vds. Nintendo + 3 jx (TMHT, Tetris, Mach Rider) : 800 Frs, ou échange contre Neo-Geo. Contacter Florent, au (16) 61 06 64 73.

33 Vds. K7 NES : 250 Frs. S. Rygar, Fxanador, Tetris, from S. Wygar, D Dragon, ou Ech. contre MD + jx Contacter Mr Rouillard, au (16) 57 49 50 75.

34 Vds. jx SFC : Super EDF, Exhast Heat, Castlevania 4, Lemmings. Contacter David, aux HR, au (16) 67 71 23 12.

35 Vds. Nintendo + TMHT + Days of Thunder : 900 Frs. Contacter Nicolas au (16) 99 59 45 11.

38 Vds. NES + S Mario 1, 2 et 3 + joystick N-Pro (auto lire) : 1700 Frs à débattre. Tetris + NES Zelda 2 WWF, Punch Out de 200 à 300 Frs. Contacter Mathieu, après 18h, au (16) 76 08 97 98.

38 Vds. 3 jx : Megaman 2, Irons Word, Shadow Gate. 800 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 31 69 01 45.

40 Vds. NES + 7 jx (Duck Tales, Tetris, Top Gun...) + Quiljoy N-Pro + Zapper, valeur : 3290 Frs. vendu 2000 Frs. Contacter Antoine, à partir de 18h, au (16) 46 37 90 95.

44 Vds. jx Familycom : 400 Frs et News 300 Frs. Vds MD + 10 jx : 2500 Frs. Vds NES puissance 5 + 2 jx 1300 Frs. Ech. vieux jx SFC : 40 pce. Contacter David, au (16) 40 69 68 50.

45 Vds. NES NES + 10 jx (Mario 2, Megaman 1 et 2, Batman...), 2300 Frs. Contacter (4000 Frs), possibilité de vente séparée. Contacter Thomas, après 18h, au (16) 38 93 40 28.

45 Vds. K7 NES : Shadow, RoboCop et Black Mania : 200 Frs pce, Mario, Duck Unit : 175 Frs, Zapper : 150 Frs, et GB + 3 jx (Tetris, Ghostbuster, Solar Striker) : 800 Frs. Contacter au (16) 38 77 28 37.

50 Vds. jx GB : 100 pce. Robocop, R Type, Nemesis, TMHT. Contacter David, au (16) 33 57 92 26.

51 Vds jx Gameboy : Super Mario Land, R Type, Docteur Mario, Kwirk, ou les échange contre Boulder, Dash, Red October. Contacter Jérôme, après 19h, au (16) 28 64 15 54.

59 Vds jx GB : Mario, Solard, D Dragon, Batman, R Type, avec notice et écouteur : 120 pce, ou 550 Frs le lot. Contacter Adrian, au (16) 27 62 28 90.

59 Vds NES + 2 manettes + NES avantage + zapper + 8 jx (Mario 1 et II...), valeur : 3600 Frs. vendu : 1800 Frs, ou Ech. contre MD + jx Contacter Gérard, au (16) 28 48 97 86 (Nord si possible).

59 Vds NES + 4 jx + NES Advantage 1800 Frs, ou Ech. MD + 10 jx + Fatal Fury ou Robo Army. Contacter Frédéric, après 18h, au (16) 20 39 83 36.

60 Vds. 2 jx SFC (Super Tennis, Actraiser) : 500 Frs. Ech. jx Neo-Geo. Contacter Stéphane, au (16) 44 08 73 81.

61 Vds. NES + 3 Paddles + SMB3, Battle of Olympus + Zelda 2 + Shadow Gate + Solstice + cassette de 16 jx : 1500 Frs. Contacter au (16) 33 38 74 16.

62 Vds. SFC + Gomonight + Area 88 : 2200 Frs. Contacter N92. Contacter David, au (16) 21 76 83 69.

62 Vds. Mission Impossible : 400 Frs, ou Ech. contre North and South. Vds. Red Gravity : 300 Frs. TMHT : 250 Frs, états neufs. Contacter Cédric, au (16) 21 97 71 05.

62 Vds. NES + 12 jx (Battle of Olympus, Blue Shadow, Duck Tales) + 2 jx pistolet + Zapper 3000 Frs. Contacter au (16) 21 02 66 90.

64 Vds. 5 jx Nintendo (Turtles Lolo) : 1000 Frs, au lieu de 2100 Frs, ou 180 Frs pce. Contacter au (16) 59 55 61 84.

69 Vds jx SFC : Actraiser : 300 Frs, Control Sout : 300 Frs, Final Fight 400 Frs. Ach. Turtles 4, Formation 3000 Frs pce. Vds. jx Link, Ninja Gaiden, Sun Runer, Slime World : 175 Frs pce. Contacter au (16) 78 33 01 36.

69 Vds. jx SFC : Contra Spirit : 600 Frs, Gomonight : 370 Frs, possibilité d'échange. Contacter au (16) 78 28 85 70.

69 Vds. Metroid : 200 Frs, Zelda 2 : 200 Frs, Cobra Triangle : 220 Frs, avec boîtes et notices. Contacter Mickael, après 17h, au (16) 78 04 26 45.

69 Vds. NES + 21 jx + pistolet + manette sans fil + 1 manette : 5000 Frs. Contacter Ludovic, au (16) 78 20 32 06.

69 Vds. GB : 10 jx + sacochette de rangement + étui de protection : 2000 Frs. Contacter sur Lyon uniquement, après 17h, au (16) 78 72 82 38.

69 Vds. NES sous garantie + Mario 3 : 550 Frs (port compris). Contacter au (16) 78 49 58 21.

70 Vds. GB + câble Link + écouteur stéréo + piles neuves + Tetris + Gremlins 2 + The Simpsons + Light Boy, valeur : 1525 Frs. vendu : 900 Frs, sous garantie. Contacter Jérôme, après 18h, au (16) 64 75 64 73.

75 Vds. Nbox jx SFC, de 200 à 500 Frs. Contacter José, au (1) 43 80 91 78.

75 Vds. Nintendo 8 Bits, encore sous garantie + 2 jx (Mario 3 et Tetris) + jx GB : 100 Frs pce, le tout en TBE. Nintendo 500 Frs. Contacter Jérôme, au (1) 43 40 58 24.

75 Vds. Nbox jx NES de 100 à 200 Frs (Mario 3, Rad Gravity...), Cherche également échange stéréo, sur Paris, pour la GB. Contacter Clara, au (1) 42 02 18 67.

75 Vds. NES + 21 jx + pistolet + manette sans fil + 1 manette : 5000 Frs. Contacter Ludovic, au (16) 78 20 32 06.

75 Vds. NES + 21 jx + pistolet + manette sans fil + 1 manette : 5000 Frs. Contacter Ludovic, au (16) 78 20 32 06.

75 Vds. NES + 21 jx + pistolet + manette sans fil + 1 manette : 5000 Frs. Contacter Ludovic, au (16) 78 20 32 06.

75 Vds. NES + 21 jx + pistolet + manette sans fil + 1 manette : 5000 Frs. Contacter Ludovic, au (16) 78 20 32 06.

75 Vds. NES + 21 jx + pistolet + manette sans fil + 1 manette : 5000 Frs. Contacter Ludovic, au (16) 78 20 32 06.

75 Vds. NES + 21 jx + pistolet + manette sans fil + 1 manette : 5000 Frs. Contacter Ludovic, au (16) 78 20 32 06.

75 Vds. NES + 21 jx + pistolet + manette sans fil + 1 manette : 5000 Frs. Contacter Ludovic, au (16) 78 20 32 06.

75 Vds. NES + 21 jx + pistolet + manette sans fil + 1 manette : 5000 Frs. Contacter Ludovic, au (16) 78 20 32 06.

75 Vds. NES + 21 jx + pistolet + manette sans fil + 1 manette : 5000 Frs. Contacter Ludovic, au (16) 78 20 32 06.

75 Vds. NES + 21 jx + pistolet + manette sans fil + 1 manette : 5000 Frs. Contacter Ludovic, au (16) 78 20 32 06.

75 Vds. 7 jx NES (Life Force, Link 2...), ou échange MS + 9 jx contre SFC ss jx. Contacter J.M.I., edimanche vers 9h à 14h, au (1) 48 74 30 74.

75 Vds. SFC + 6 jx (S G4G, Adventure Island, Mario 4...), le tout neuf (emballage d'origine), pour 3500 Frs. Contacter Julien Hubbard, 24 bd R Lenoir, 75011 Paris, ou au (1) 43 55 66 71.

75 Vds. jx SFC de 400 Frs : Area 88, Darius, Twin... possibilité d'échange. Vds MD Jap + jx avec emballage d'origine : 1000 Frs, ou Ech. contre Neo-Geo et rajoute argent si besoin. Contacter Paul NGD, au (1) 45 89 36 34.

75 Vds. NES + jx : 500 Frs. Vds. jx de 160 à 250 Frs (DD 2, Mario 3, Blades of Steel...). Vds. NES Advantage et pistolet + jx. Contacter Alexandre, au (1) 45 20 49 85.

75 Vds. GB + 5 jx (Tennis, Tetris...) le tout en TBE : 900 Frs. Contacter après 18h, au (1) 45 23 07.

75 Vds. GB + 5 jx (Tennis, Tetris...) le tout en TBE : 900 Frs. Contacter après 18h, au (1) 45 23 07.

75 Vds. GB + 5 jx (Tennis, Tetris...) le tout en TBE : 900 Frs. Contacter après 18h, au (1) 45 23 07.

75 Vds. GB + 5 jx (Tennis, Tetris...) le tout en TBE : 900 Frs. Contacter après 18h, au (1) 45 23 07.

75 Vds. GB + 5 jx (Tennis, Tetris...) le tout en TBE : 900 Frs. Contacter après 18h, au (1) 45 23 07.

75 Vds. GB + 5 jx (Tennis, Tetris...) le tout en TBE : 900 Frs. Contacter après 18h, au (1) 45 23 07.

75 Vds. GB + 5 jx (Tennis, Tetris...) le tout en TBE : 900 Frs. Contacter après 18h, au (1) 45 23 07.

75 Vds. GB + 5 jx (Tennis, Tetris...) le tout en TBE : 900 Frs. Contacter après 18h, au (1) 45 23 07.

75 Vds. GB + 5 jx (Tennis, Tetris...) le tout en TBE : 900 Frs. Contacter après 18h, au (1) 45 23 07.

75 Vds. GB + 5 jx (Tennis, Tetris...) le tout en TBE : 900 Frs. Contacter après 18h, au (1) 45 23 07.

75 Vds. GB + 5 jx (Tennis, Tetris...) le tout en TBE : 900 Frs. Contacter après 18h, au (1) 45 23 07.

75 Vds. GB + 5 jx (Tennis, Tetris...) le tout en TBE : 900 Frs. Contacter après 18h, au (1) 45 23 07.

75 Vds. GB + 5 jx (Tennis, Tetris...) le tout en TBE : 900 Frs. Contacter après 18h, au (1) 45 23 07.

75 Vds. Actraiser : 350 Frs TBE, ou échange. Ech. F Zero contre F1 exhaust Heat, Soulbladder, Contra. Cherche contact sur SFC. Contacter Frédéric, sur Paris uniquement entre 16 et 18h, au (1) 45 67 93 71.

75 Vds. NES + 2 manettes + Mario 3 et 1. Tortues Ninja (3 jx) + pistolet + 1 trardo (boîte et notice des jx) : 690 Frs, ou contre MD + manette et jeu. Contacter Cyril, le week-end, ou en semaine après 18h, au (1) 45 25 03 20.

75 Vds. NES (12/91) un excellent état + 3 jx (TMHT, Valley, Seoz) : 850 Frs. Contacter Stéphane, au (1) 47 53 73 74.

75 Vds. GB + 9 jx (Super Mario 1 and 2, Tetris, Super RC Pro Air, Gremlins 2...) : 1500 Frs. Contacter Thibaut, à partir de 18h30 à 21h, au (16) 46 22 64 13.

75 Vds. NES + Zappers + 6 jx (SMP 1, Zelda...). 500 Frs. Ech. jx MD. Contacter Jean-Cédric, au (1) 42 06 73 82.

77 Vds. GB + 3 jx (Simpsons + Duck Tales + Side Pockets), valeur : 1200 Frs, vendu : 500 Frs. Contacter Mike, au (16) 60 72 76 41.

MICROMANIA SUR FR3 !

Chaque mercredi vers 17h15 et le dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

2 Megadrives à gagner chaque semaine

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

Centre Cal. Niveau 1. Face sortie Métro. Lyon. Tél. 78 60 02 29

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES

Galerie des Champs. 84, avenue des Champs-Élysées. RER Ch. de Gaule/Etoile/M° Havre Caumartin. Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Cal Les 3 Moulins. Issy-Les-Moulineaux. Tél. 45 29 09 90

MICROMANIA NICE-ETOILE

Centre Commercial Nice-Etoile. Niveau 1. Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2. Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2. Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Cal des 4 Temps. Niveau 2. Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES

Niveau 2. Métro et RER Les Halles. Tél. 45 08 13 78

P E T I T S

78 Vds. Nintendo + 3 joystick + 5 jx (Turbo Racing, World Cup...), à 1000 Frs. Contacter Julien, après 17h, au (16) 33 45 26 16.

78 Vds. Nintendo + 2 manettes + pistolet + D Dragon 2 + Probotector + Mario + Simon's Quest + Duck Hunt, en TBE, 1200 Frs au lieu de 2300 Frs. Contacter Eluan, au (16) 30 61 12 99.

78 Vds. sur SFC : Aera 88 et Super G&Ghost : 450 Frs pce. Contacter Benchi, après 17h, au (16) 39 71 75.

78 Vds. GB + 3 jx (Tetris, Dr Mario, Kung Fu Master), avec écouteurs + cable Link : 790 Frs, valeur 990 Frs. Contacter Benjamin, au (16) 30 59 16 61.

78 Vds. GB + 5 jx (F1 race, Tortues... + Game Light : 1350 Frs (valeur 2000 Frs) en TBE + boîtes et notices. Téléphoneur au (16) 30 59 85 47.

78 Vds. NES + 1 jeu, 400 hrs, 574 Ds. Mario 2, Mario 2 + 200 Frs. Skate of Die : 100 Frs, Track & Field 2 : 150 Frs, joystick : 150 Frs, ou le tout : 1100 Frs. Contacter Grégoire, au (16) 39 65 74 62.

78 Vds. Gamepuls + 1 jeu, 100 Frs, Faillures Blocks : 200 Frs. Contacter Julien, après 18h, au (16) 30 54 32 38.

69 Vds. GB + 11 jx (TMHT, Batman, Mario...), tous avec notices, TBE : 1500 Frs. Contacter Yann, après 18h, au (16) 86 97 82 90.

90 Vds. GB + 5 jx + boîtier de transport, le tout en TBE : 1200 Frs (valeur : 1800 Frs). Contacter Yann, à partir de 18h, au (16) 84 28 18 77.

91 Vds. NES + 10 jx (SMB 1-2, 3, Gremlins, Life Force...), le tout en TBE, valeur : 4500 Frs, vendu 2000 Frs. Contacter Sylvain, au (16) 69 01 97 56.

92 Vds. SFC + jx : 3200 Frs, ou Ech. contre Neo-Geo. Contacter Romain au (16) 45 55 97 46.

92 Vds. NES + 7 jx (Super Mario 3...), 1500 Frs, ou autre offre. Ach. jx SFC. Contacter Stéphane, au (16) 46 30 09 92.

92 Vds. Supergrax + 3 jx + NES + jx (Zelda 1 et 2, TBE Nintendo 1991), valeur : 4000 Frs, vendu : 2400 Frs. Contacter Alexandre, au (16) 47 37 54 76.

92 Vds. ou Ech. Nintendo + 3 manettes + 9 jx (Mario 3, Simon's Quest...), contre Famicom + 1 jeu. Contacter Alain, au (16) 46 56 14 53.

92 Vds. jx SFC de 400 à 450 Frs (Castelville, Mario 4...). Vds Super Grax + Aldynes : 1000 Frs, ou échange contre CGX puissance 5. Contacter Steve, au (16) 47 61 07 81.

93 ds. Gameboy + matériel d'origine + Tetris + 8 jx + caseboy, le tout en TBE : 1400 Frs. Sur Paris et sa région. Contacter Sébastien après 20h30, au (16) 42 43 05 25.

93 Vds. jx SFC : Zelda 3, Goemon, Mario 4, Castelville... Vds. pour NES : NES Advantage et Robocop (Jap.). Recherche jx Lynx. Contacter David, entre 17 et 19h, au (16) 48 34 92 12.

93 Nintendo + 3 manettes + Mario et Duck Hunt + zipper, le tout ss emballage : 600 Frs. Contacter Nguyen Anhvu, 138 rue du 11 novembre, 93700 Drancy.

93 Vds. NES + 7 jx (Mario 3, D Dragon 2, Megaman 2...) + NES Advantage + boîte de rangement, 1 etout en TBE, 1600 Frs. Contacter Alexandre, au (16) 43 01 90 06.

93 Vds. NES + 2 manettes + SM63, Super Spikes, V Ball (notices et boîtes), valeur 1300 Frs, odds à 900 Frs. Contacter Gaël, après 19h, au (16) 48 69 24 87.

93 Vds. jx SFC : Goemond, Fight et Mario 4 : 300 Frs ou, échange contre Contra Spirit. Vds. GB complètes en TBE, avec Tetris : 350 Frs à débiter. Téléphoneur au (16) 48 54 68 99.

94 Vds. Nintendo 8 Bits + 8 jx (MBT, World Cup...), 1800 Frs (valeur : 3300 Frs), ou séparément : jx à moitié prix - console 495 Frs + MBT. Contacter Myrène, au (16) 42 07 37 06.

94 Vds. jx SFC : Duck Tales + contre : 285 Frs, Sword of Ghor : 240 Frs, adaptateur Amstrad-MD-180 Frs. Contacter Khampot, après 18h, au (16) 46 68 16 95.

94 Vds. NES + 8 jx (D Dragon 2, Simon's Quest...), sur le Val de Marne, prix : 900 Frs en TBE. Contacter David, après 19h, au (16) 49 77 59 10.

94 Vds. NES + 8 jx (SMB1, et 2 jx + 2 manettes + pistolet + N-5 jx, valeur : 3300 Frs, vendu : 1400 Frs, ou moins, ou Ech. contre SFC + 1 et 2 jx + manette. Contacter Jean-Philippe, au (16) 45 99 34 24.

94 Vds. GB + 8 jx + adaptateur, le tout en excellent état. (boîtes et notices) : 1290 Frs, (valeur 2275 Frs). Contacter Cédric, après 18h, au (16) 43 78 85 90.

94 Vds. GB + 10 jx + loupe + ampli + Game light + câble + sacoches + chargeur + 24 piles rechargeable + transfo, le tout avec emballage d'origine, pas d'échange, prix : 1720 Frs. Contacter Médéric, au (16) 39 73 83 07.

95 Vds. NES (4 oymus) + Batman, Battle of Olympus + NES Advantage : 1000 Frs, valeur : 1720 Frs. Contacter Serge Boucely, 70 rue Emy les prés, 95240 Cormelles.

95 Vds. NES + Nes Advantage + 10 jx (Mario 1 et 2, Top Gun 1 et 2, D Dragon...) : 1750 Frs. Contacter Charly, au (16) 39 90 76 41.

SEGA

Achat

13 Vds. MD + manette + Sonic, ou F22, ou Robocop, ou Quashtot, ou 5 Monaco Sp. : 800 Frs. Contacter Julien, au (16) 26 66 76 Marseille et environs.

16 Ach. petit prix, jx MD Fra (Mickey, James Pond II...) Contacter Jacques, après 20h, au (16) 45 85 74 20.

17 Ach. tous jx sur MD (de 200 à 300 Frs), Vds. Ordre + 2 chaînes HIFI (prix à débiter). Contacter Julien, au (16) 69 40 20 71 le mardi et le mercredi, et au (16) 69 49 23 76 les autres jours.

30 Ach. MD + manette + 10 jx (Sonic, Street of Rage...) : 2500 Frs. Contacter Dethuyet Sébastien, 6 rue Messager, 30900 Nîmes, ou au (16) 66 64 29 77.

67 Sur MD, je cherche Gynoum, Super Invaders, Fight Master, St. Bobber, ou Sonic, ou Golden Axe Warrior, ou Asterix. Contacter Eric, entre 17 et 18h30, au (16) 88 29 64 97 ou week-end.

75 MD : 400 Frs, ou plus selon état. Ach. jx MD (étude toutes propositions). Contacter Paul, au (16) 43 68 26 68.

75 Ach. Populous : 200 Frs, et Echo Hawk : 250 Frs. Téléphoneur au (16) 43 67 92 31.

83 Ach. MD + 5 jx : 1800 Frs (valeur : 2990 Frs), ou Ech. contre SFC + 3 jx. Téléphoneur pendant les vacances, au horaires de repas, au (16) 94 96 36 21. Apres, réserver strictement à l'abbaye, ailleurs possible dans le Midi uniquement.

92 Ach. jx sur MD entre 200 et 230 Frs, cherche Alstair, Cynou et Mercs, ou Ech. contre Road Rash, Strider et Magica Boy. Contacter David, de 17 à 19h, au (16) 47 11 96 96 uniquement.

Contact

2 Ech. MD Fra + adaptateur pour carrouge Jap + 2 manettes + Nbrx jx (Sonic, Street of Rage...) contre Neo-Geo, à 1 jeu ou 2 manette. Contacter Jérôme, au (16) 23 52 29 44.

11 Ech. Moonwalker, contre Tennis Ace, ou Wonderboy 3, ou Duck Tales, ou Mickey Mouse. Contacter David, au (16) 68 33 59 96.

13 Ech. MD + 4 jx (Sonic, S. Monaco...), 60 Hrs + 1 joystick, contre SFC + jeu + 2 joystick, à Marseille uniquement. Contacter Fabien, au (16) 91 93 66 19.

27 Ech. Vds jx MD (Sonic, Speedball 2...), Ach. Robocop, S. Volley-ball, et autres nouveautés. Téléphoneur après 17h30, au (16) 32 38 50 07.

30 Ech. V53 et Last Battle sur MD, recherche : Rolling 12, Madden Foot 82, Tecmo World cup, ou autres. Contacter Titi Aurousseau, 56 rue X Sigison, 30700 Vals, ou au (16) 66 22 04 56.

32 Ech. MD + 4 jx (Sonic, Robocop, Eswal et Shinobi), contre SFC avec ou sans jx. Contacter Vincent, au (16) 62 69 76 52.

44 Ech. MD Jap + Golden Axe, Mario, Hockey, Street of Rage, Shadow Dancer + 2 pad, contre SFC + 2 jx. Vds. GB + SMIand, D Dragon, Tetris + boîte de rangement + Game Light : 1000 Frs. Contacter Christian, au (16) 40 48 59 61.

44 Ech. Impossible mission ou Strider sur Master, contre Bubble Bobber, ou Sonic, ou Golden Axe Warrior, ou Asterix. Contacter Eric, entre 17 et 18h30, au (16) 40 24 67 57 ou week-end.

54 Ech. jx GG (Sonic, Columns...), contre jx GG ou Adpt. MS, ou Widesmart, ou sacoches Micromania. Contacter Olivier, tous les jours sauf week-end, après 17h, au (16) 83 24 65 64.

57 Ech. MD + 9 jx + Lynx + 4 jx, contre SFC + jx, ou Neo-Geo + 2 jx. Contacter Kevin, au (16) 87 66 26 02.

59 Ech. jx MD (+ de 30 différent), possibilité de vente : nombreux jx à moins de 200 Frs. Contacter Thierry, au (16) 27 38 06 38.

62 Ech. jx MD : Sonic, Fantasia, The Revenge of Shinobi, et Altered Beast vendu à 1000 Frs au moins, contre Street of Rage, EA Hockey, ou autre. Contacter après 17h, au (16) 21 07 81 ou au (16) 21 48 55 12 après 18h30.

62 Ech. jx MD Jap : Hell Fire, Shadow Dancer, contre jx même style. Contacter David, après 18h, au (16) 21 35 02 87.

63 Ech. MD Jap + 3 jx + 2 manettes, contre Neo-Geo + 1 manette. Téléphoneur au (16) 73 69 33 43.

66 Ech. CGX + 4 jx (Pik Kid 2, Racing Spirit...), acheté en août 91, contre MD + 1 ou 2 jx, ou Vds : 1300 Frs. Contacter David, au (16) 68 55 93 61.

69 Ech. jx MD : Marvel Land (Jap), Sonic, Musha, Strider, Shinobi, contre EA Hockey et John Madden 92. Contacter Florent, au (16) 72 51 12 20.

69 Ech. jx MD (Eswal...) contre jx de rôle (Fantasia), contre un shoot Them Us. Contacter Chazouki, au (16) 78 61 33 13.

72 Ech. jx MD : Madden 92, G. Alex II, Mercs, EA Hockey, The Immortal, Sonic, Streets of Rage... Cherche : Desert Storm, Toki, et autres. Cherche contacts sur Le Mans. Contacter Arnaud, au HR, au (16) 43 82 05 30.

73 Vds. chercheur des jx MD et 640. Contacter Le Club Megaparc, après 18h30 et à 12h, au (16) 79 07 05 86.

75 Ech. Golden Axe 2 : contre Quashtot, ou El Viento, Alstair (en Jap). Vds. sur NEC CD : R Type : 230 Frs, Browling : 300 Frs, et Side Arms Special : 200 Frs. Téléphoneur au (16) 45 53 86 79 sur Paris uniquement.

75 Ech. MD II neuve + 1 pad + 1 control syliack + California Games, Out Run..., contre MD 1 et 2 jx, ou Vds, le tout 1550 Frs. Téléphoneur au (16) 45 84 41 72.

85 Ech. sur MD Fra : Centurion, Immortal, contre EA Hockey, Buster Boxing, PGA Golf, Lakers vs Celtic. Ach. Hockey : 300 Frs. Contacter Yannick, de 18 à 21h, au (16) 51 46 42 01.

91 Ech. jx MD : Toki, Revenge of Shinobi... Contacter David, au (16) 42 95 19 91.

91 Ech. Sega 8 Bits + 2 sticks + 7 jx contre 16 Bits et 1 jeu, ou Vds. 1100 Frs. Contacter Ludovic, au (16) 69 00 20 07.

92 Ech. Crude Buster, D Dragon II etc. contre Toe Jam and Earl Winter Games, Challenge, Desert Strike. Contacter Frédéric, au (16) 46 44 06 23.

93 Ech. MD Jap + 2 manettes + 17 jx + adaptateur 8 Bits + 5 jx, contre Neo-Geo + 4 ou 5 jx, contre Hallimi José, 17 rue Pasteur, 93500 Paris, ou après 19h, au (16) 44 42 73.

93 Cherche contact très sérieux, dans le 93 seulement, sur MD, pour échange J'amine un timbre, que je vends 10 Frs (en finances poste). Pour me contacter, écrire à : Phordan Mathieu, 54 B rue de Dordenes, 93300 Aubervilliers.

94 Ech. jx MD : Robocop, Immortal, Shining in the Darkness, Batman, Out Run..., Contacter Fabrice, au (16) 60 75 42 79.

94 Ech. jx MD, possédés Quashtot, Sonic, Mickey, Revenge of Shinobi, Dick Tracy, Flying Shark, Mystic Defender, Moonwalker. Téléphoneur au (16) 45 90 72 29.

Vente

2 Vds. jx MD : Shadow Force 3, Monaco GP, Thunder of the Beast : 230 Frs pce, et Mystic Defender : 200 Frs. Ach. Fighting Master : prix à débiter. Contacter Patrick, au (16) 43 62 63 60.

3 Vds. Golden Axe : 200 Frs. Ech. Ghostbuster, contre Columns, Pacmania, Populous, Wonderboy, ou vends 150 Frs. Contacter Bastien, au (16) 70 47 18 37.

13 Vds. jx MD, bon état, entre 200 et 250 Frs. Contacter Jérôme, au (16) 91 35 29 35.

13 Vds. jx SMS, 23 litres (RC GD Prix, R Type, Alex Kid, 3 de 70 à 170 Frs. Contacter Jérôme, à partir de 18h, au (16) 91 35 11 57.

13 Vds. MS : 200 Frs + 12 jx à 120 Frs pce + 1 jeu + pistolet 200 Frs ou le tout : 1400 Frs. Contacter Rémi, au (16) 42 92 43 72.

14 Vds. MS + pistolet + 3 jx intégrés + 8 jx (Bubble Bobber, Mickey...), valeur : 3600 Frs, odds : 1800 Frs. Contacter Aurélien, à partir de 17h, au (16) 31 72 55 96.

22 Vds. MD + Sonic, S. Monaco GP + manette, garantie jusqu'en 93 : 1300 Frs (à débiter. Téléphoneur, au (16) 96 33 05 58 HR.

A N N O N C E S

- 25 n° 538
Vds. jx MD : Sonic, Mickey, Phantom Star II, Dracopattick, Truxton, Spiderman, Altered Beast, de 190 à 290 Frs. Contacter Florent, au (16) 75 84 56 39
- 30 n° 601
Vds. MD + 2 manettes dont une Pro 2 - Altered Beast, Spiderman : 1000 Frs. Contacter Stéphane, après 18h, au (16) 90 25 78 77
- 31 n° 438
Vds. Coregratx + 5 jx : 990 Frs, ou Ech. contre GB + 6 jx mini. Téléphoner au (16) 61 25 41 28.
- 31 n° 442
Vds. MD Fra + 1 pad + Arcade Power Stick + 14 jx (Sonic, Streets of Rage, G&G...): 3500 Frs, ou Ech. contre SFC en TBE + 5 jx. Contacter Bertrand, au (16) 61 13 91 80.
- 33 n° 405
Vds. MD + Arc. Power Stick + 8 jx (TF3, PS3, Sonic, Mickey, ...): 2500 Frs. Téléphoner au (16) 56 75 10 44 sur la Grande unionnisme
- 33 n° 519
Vds. MD + 4 jx (Strider, Mystic, ...): + cleaning kit + revues : vendu 3300 Frs, vendu 2000 Frs. Vds. GB + 4 jx (Mario, THMT...), TBE, sis grantie : 800 Frs. Contacter Laurent, au (16) 56 57 38 38.
- 35 n° 347
Vds. jx MD : Rolling Thunder II : 300 Frs, New Zealand Story : 200 Frs, Strider : 200 Frs, Mystic Defender : 200 Frs, Alex Kidd : 150 Frs, Super League : 200 Frs, Batman : 250 Frs, Hectic : 250 Frs, Mickey : 290 Frs, pas d'échange. Contacter Alexandre au
- 37 n° 642
Vds. Quackshot (version Genesis), achete le 02/92 : 390 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 47 44 03 55
- 38 n° 598
Vds. 5 jx MD Fra : Populous, F22, Sonic, Toe Jam, Earl Fantasia : 1500 Frs + la G&G4000 en cadeau. Uniquement région de Grenoble. Contacter Richard, au (16) 76 22 64 84.
- 47 n° 417
Vds. MD + 5 jx (Mickey, Shinobi, S of Rage, Battle Squadron, Altered Beast) + 2 joyas, bon état. Contacter Olivier, au (16) 53 87 34 95.
- 49 n° 606
Vds. jx MS (Global Defender, World, Grand Prix, Ghost House...): 500 frs, ou à l'unité : 100 Frs. Contacter Grégory, après 19h, au (16) 41 52 30 46.
- 51 n° 500
Vds. MD Fra (TBE) + 5 jx (Street of Rage, Shinobi, Spiderman...), le tout : 2000 Frs + manettes (Turbo), possibilité de vente séparé. Contacter Mathieu, après 17h, au (16) 28 09 74 56.
- 57 n° 385
Vds. MS + pistolet + 15 jx, valeur 4600 Frs, vendu 1000 Frs, ou Ech. contre MD (de préférence pour ceux qui peuvent se déplacer). Contacter Pierre au (16) 87 23 70 17.
- 59 n° 445
Vds. MS + 3 jx : Mickey, My Heros, Kango + manette rapide + 2 manettes : 700 Frs, au lieu de 950 Frs. Nord unionnisme. Contacter Coppin Nicolas, au (16) 29 41 51 92
- 59 n° 446
Vds. jx MD : Toe Jam et Earl : 230 Frs, Spiderman : 200 Frs, Alex Kidd : 170 Frs. MS 1 + 2 jx + 2 manettes : 300 Frs. Contacter Benoit, ou Grégoire, après 17h30, au (16) 20 95 28 31.
- 60 n° 447
Vds. sur MD : Mickey et Street of Rage : 275 Frs pch, ou 500 Frs les 2. Téléphoner au (16) 44 25 47 89.
- 60 n° 578
Vds. MD Jap., + 2 manettes Power Stick Arcade + 11 jx, prix à négocier. Téléphoner le soir, au (16) 42 46 51 10 ou au 40 21 88 74.
- 62 n° 639
Vds. jx MS et MD. Téléphoner au (16) 21 49 36 13.
- 65 n° 584
Vds. jx MD : F22, Donald, RoboCop, 26 Frs. Contacter
- 69 n° 537
Vds. Quackshot et Sonic sur MD, vente séparée possible. Téléphoner en semaine à partir de 16h, le mercredi à partir de 12h30 et le week-end à partir de 12h, au (16) 74 09 03 47.
- 73 n° 628
Vds. jx MD : 300 frs pch : Lakers vs Celtics, Golden Aes, Streets of Rage et James Pond II, le tout en TBE. Contacter Xavier, au (16) 79 05 52 90.
- 74 n° 631
Vds. jx MD Fra : RoboCop : 350 Frs, Quackshot : 350 Frs, Populous : 290 Frs, Street of Rage : 250 Frs, Revenge of Shinobi : 240 Frs, Altered Beast : 100 Frs, notices et boîtes. Contacter Yves, après 19h, au (16) 50 54 16 58.
- 75 n° 346
Vds. MD + 4 jx acceptant les cartouches Jap. Prix : 1500 Frs, ou Ech. contre SFC, sans jx. Contacter Olivier, au (16) 43 58 06 32
- 75 n° 348
Vds. MD + 7 jx (Quackshot, Mickey, Mystic Defender...): 2000 Frs. Contacter Tristan Henry-Gérard, 7 rue Eugène Manuel, 75016 Paris, ou au (1) 45 03 49 10.
- 75 n° 349
Vds. sur MD : Altered Beast : 150 Frs. Téléphoner le samedi, si possible sur Paris, au (1) 43 45 81 60.
- 75 n° 366
Vds. MD Fra + adapt + 3 manettes + 23 jx + manette rangement + Megawide + revues, TBE, emballage d'origine, valeur 9000 Frs, vendu : 7000 Frs, uniquement sur Paris. Contacter Gabriel, au (1) 43 33 04 65.
- 75 n° 391
MD + 3 jx (Sonic...): + joystick : 800 Frs, le tout via Paris uniquement. Contacter Antoine, entre 18 et 19h, au (1) 48 87 48 56.
- 75 n° 411
Vds. jx Sega et MD + console Nintendo + jx + tuner TV Amstrad. Pour tous renseignements, téléphoner de 17 à 20h,
- 75 n° 522
Vds. MD + 2 manettes + 5 jx + G adaptateur : 2000 Frs, bon état, avec emballage, valeur réelle : 3500 Frs. Téléphoner au (1) 45 33 18 05.
- 75 n° 539
Vds. jx MD Fra : Quackshot et Immortal : 350 Frs pch. Contacter Julien, au (1) 45 51 60 67.
- 75 n° 605
MS + Rampage + Soy vs Soy + Black Belt + Alex Kidd : 1000 Frs à débattre. Contacter Taieb Mickael, au (1) 42 02 12 22.
- 75 n° 618
Vds. GG + 4 jx + adaptateur secteur : 1300 Frs. MD + 6 jx : 2200 Frs. Contacter Laurent, au (1) 40 34 00 04
- 77 n° 395
Vds. MD + 2 pads + 8 jx (Shinobi + Hellfire, Street of Rage) : 3000 Frs à débattre, ou contre Super NES + 2 jx. Vds. jx MS + adaptateur MJMS : 190 Frs. Contacter Christophe, après 17h30, au (16) 64 39 81 77.
- 77 n° 420
Vds. MD Fra + 2 manettes + 4 jx (Sonic, Mickey, Altered Beast, G&G...): 1500 Frs. Téléphoner à partir de 18h30, au (16) 60 63 42 25 contact près de Meulan.
- 77 n° 444
Vds. jx MD : Sonic : 200 Frs, S Monaco GP : 300 Frs, et Toe Jam, Altered Beast, 350 Frs. Contacter Christian, après 20h, au (16) 60 22 90 00.
- 77 n° 484
Vds. MD Jap + 3 jx (Sonic, Shadow, Dancer, Strider) : 1350 Frs. Téléphoner en semaine de 17 à 18h30, au (16) 64 09 53 83.
- 77 n° 510
Vds. Ech. GB + 3 jx (Tetris...) + light boy : 600 Frs. Ech. GG + 1 jeu. Vds. Shinobi sur MD (sans boîte) : 100 Frs. Contacter Colas Renaud, 2 place du front populaire, 77186 Noisiel.
- 77 n° 517
Vds. jx MD + 240 Frs pch : Sonic, Street of Rage, S Monaco, Immortal, Shadow of the Beast, Vds. Mercs Lakers, John Madden. Contacter Manolo, au (16) 60 65 72 65 uniquement sur Paris et sa région.
- 77 n° 609
Vds. MD + 7 jx : 1700 Frs, ou Ech. contre SFC + 2 ou 3 jx. Contacter Guillaume, après 18h, au (16) 60 01 89 50.
- 78 n° 440
Vds. MD Fra + 2 manettes + 1 super jeu + adaptateur Jap : 800 Frs. Vds. jx : Phantasy Star 2 et 3 : 200 Frs pch, ou Ech. contre SFC. Téléphoner, au (16) 30 56 00 34.
- 78 n° 457
Vds. jx MD (Munster, Esral, Altered Beast), entre 200 et 280 Frs. Contacter Michael, après 17h, au (16) 30 57 54 05
- 78 n° 456
Vds. ou Ech. MD et STE contre Neo-Geo. Pour plus de renseignement, contacter Raphael, après 17h, au (16) 30 43 31 15.
- 78 n° 476
Vds. GB + écouteur + câble + boîte d'origine + Tetris : 400 frs. Vds. jx MD : Sonic, Street of Rage, Wonderboy 3, Mickey, Gaires de 120 à 250 Frs. Contacter Ferrié J-Thomas, 7 domaine de Bel Ebat, 78170 Yvelin, ou au (16) 39 18 37 35.
- 78 n° 490
Vds. Nbrx jx pour MD, possibilité d'échange ou vente par lot. Contacter Eric, au (16) 39 69 62 69.
- 78 n° 556
Vds. MD Fra + 5 jx (Sonic, Shining, Street of Rage...), neuve : 1700 Frs. Téléphoner au (16) 39 09 83 94.
- 78 n° 573
Vds. GG + 4 jx + batterie : 1100 Frs. Contacter Rodolphe, après 17h, au (16) 34 83 20 99.
- 78 n° 612
Vds. lot MS : Wanted + Great Volley + pistolet + Rapid Fire : 430 frs, vente séparée possible. Cherche contact dans les Yvelines, ou échange contre jx MD. Contacter Franck, au (16) 34 80 72 64

DÉMENT ! 3 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA

Pour fêter l'ouverture de ces magasins

Une montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE* pour 500 F



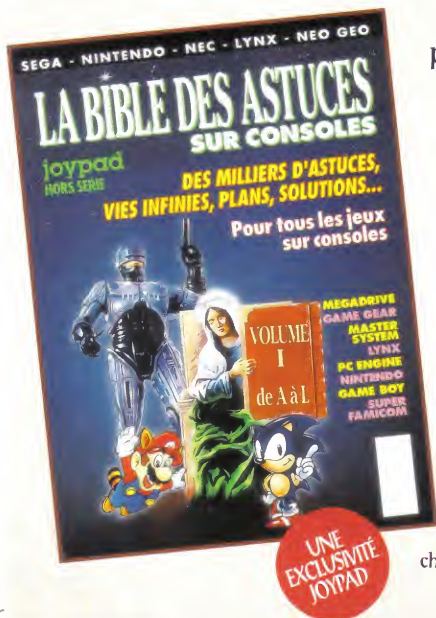
PETITES ANNONCES

- 83 n° 393
Vds. jx MD : MM, Shadow of the Beast, Quackshot, ou échange contre GB. Contacter Vincent au (16) 94 55 52 57.
- 83 n° 406
Vds. Ech. MS + manettes + 2 à 5 jx - entre 700 et 1000 Frs, et 7 jx, ou contre MD + 10 jx. Contacter Bruno, après 18h, au (16) 94 69 94 13.
- 86 n° 592
Vds. MS1, 17 jx + Nintendo, et 7 jx, ou contre MD + 10 jx. Contacter Bruno, après 18h, au (16) 49 52 52 99.
- 87 n° 421
Vds. sur MD Jap : Pond II, Road Rash, et El Viento. Contacter Paul, après 18h, au (16) 55 06 06 21.
- 91 n° 354
Vds. pour GG : Aleste, Donald duck : 200 Frs pce, ou Vds. GG + 6 jx + sac : 1600 Frs. Ech. GG + 6 jx, contre MD, avec Quackshot (Fra). Contacter Thomas, à partir de 18h, au (16) 99 38 35 93.
- 91 n° 378
Vds. jx MD : 300 Frs (John Madden 92, Street of Rage, Quackshot, Sonic...), jx NES : Chase HQ, 200 Frs. Ach. Nbrx jx MD. Contacter Jérôme, au (16) 60 11 81 35.
- 91 n° 394
Vds. sur MD : Quackshot, Golden Axe, F22 Interceptor, SG Fighter, Star Flight, Sonic... 300 Frs pce. Contacter Frantz Hirsch, au (16) 69 48 92 04 ou au 10 rue Auguste Renoir, 91330 Yerres.
- 91 n° 425
Vds. GG + 3 jx (Donald, Joe Montana, Conlums) : prise secteur : 1100 Frs (garantie 6 mois). Contacter Bertrand, le soir, au (16) 69 01 54 79.
- 91 n° 467
Vds. MD + 3 jx (Sonic, Street of Rage, Space Harrier 2, état neuf : 1200 Frs. Téléphoneur au (16) 60 78 26 01.
- 91 n° 483
Vds. MD Jap + Sonic : 950 Frs. Vds. jx : Rolling Thunder 2, Shinobi : 250 Frs pce, et autres de 150 à 200 Frs. Contacter Laurent, au (16) 69 83 85 06.
- 91 n° 544
Vds. MD Fra + 1 pad + adaptateur MS + adaptateur jeu Jap + 3 jx dont Quackshot : 1700 Frs. Contacter Nicolas, du mardi au samedi de 17h à 19h30, au (16) 69 42 46 17.
- 91 n° 571
Vds. MD (Sept 91) + 9 jx (Shadow of the beast, G&G...): 2000 Frs, le tout sous emballage + boîtes et notices Fra. Contacter Damien, après 18h, au (16) 91 80 00 03.
- 91 n° 590
Vds. GG + 2 jx (Collums, Joe Montana), et 2 jx SMS + Mastergear (Pac-man) + Wonderboy : 1200 Frs (acheté en Déc 92). Contacter Pascal, au (16) 69 38 25 98.
- 92 n° 374
Vds. MS + 2 jx inclus : Hang On et Salari Hunt + pistolet laser et une manette + jeu Ultima IV, le tout : 550 Frs. Contacter Heron Franck, au (16) 40 86 05 34.
- 92 n° 401
Vds. jx MD : Kings Bounty (stratégie) : 150 Frs, ou Ech. contre Desert Strike, ou Centurion, ou Monaco GP. Contacter Pascal, au (16) 47 37 47 26.
- 92 n° 430
Vds. MD + Ad + 5 jx (Robocod, Donald, Mickey...) : 2300 Frs, ou de 200 à 300 Frs le jeu. Téléphoneur au (16) 46 60 74 13.
- 92 n° 488
Vds. MD Fra + 3 jx + 2 manettes + adaptateur Jap : 1500 Frs. Téléphoneur entre 18 et 20h, au (16) 46 45 22 35.
- 92 n° 582
Vds. MD + Altered Beast, Mickey, sous garantie (janvier 93) : 900 Frs. Contacter Vincent, après 18h, au (16) 46 60 44 46.
- 93 n° 470
Vds. MD Jap + 7 jx (Shadow Dancer, Sonic, Thunder Force 3...) : 2500 Frs. Contacter Daniel, au (48) 39 21 17.
- 93 n° 479
Vds. MD (garantie jusqu'à Déc. 92) + Pro 2 + Merc, Decapattack, EA Hockey, Fantasy Star 3 (boîte + notice) : 1900 Frs. Contacter Morad, le mercredi après-midi, ou le week-end, au (16) 43 83 40 99.
- 93 n° 558
Vds. MD Jap + Sonic, Street of Rage + adaptateur + 2 manettes (dont Pro 2) : 1100 Frs. Contacter Zaoui David, 36 Bd Anatole France, 91330 Aubervilliers.
- 93 n° 564
Vds. MD + 1 joystick + 3 jx : 1350 Frs. Contacter Jérôme, après 18h30, au (16) 48 68 19 44.
- 94 n° 352
Vds. ou Ech. jx sur MD Jap : Golden Axe et Mickey Mouse 200 Frs à débattre. Contacter Pierre-Antoine Foulquier, à partir de 17h jusqu'à 19h, au (16) 43 24 48 81, ou au 91 quai de l'Artois, 94170 Le Perreux sur Marne.
- 94 n° 422
Vds. GG + 2 jx : 850 Frs. Vds. MD + 1 jeu + 2 manettes : 850 Frs. Vds. MS + 3 jx + manette + pistolet : 500 Frs. Vds. 8 jx MS, enlève 70 et 200 Frs, 8 jx MD entre 150 et 350 Frs, ou Ech. le tout contre SFC + 6 jx, ou Amiga 500 + moniteur + jx. Contacter V.
- 94 n° 456
Vds. GG + 2 jx : 800 Frs, ou séparément. Vds. MS + 2 jx inclus + pistolet : 500 Frs. Vds. Nbrx jx MS entre 70 et 200 Frs. Vds. MD + Nbrx jx entre 150 et 300 Frs. Contacter Vincent, après 18h, au (16) 43 68 55 04.
- 94 n° 474
Vds. MD Jap + 2 pads + Eswal : 700 Frs. Vds. jx de 200 à 300 Frs (Quackshot, Centurion, Sonic, Populous, Strider. Contacter Nick, après 19h, au (16) 46 72 59 40.
- 94 n° 477
Vds. MD + Ad + garantie 9 mois + 5 jx (Donald, Mickey, Robocod...) : 2300 Frs, ou Vds. jx de 200 à 300 Frs. Téléphoneur au (16) 46 60 74 13.
- 94 n° 485
Vds. jx MD à partir de 150 Frs. Contacter Laurent, au (16) 45 93 03 41.
- 94 n° 495
Vds. jx MD : Battle Squadron, New Zealand Story, Evil Hunter, Tassupina : 250 Frs pce. Contacter Robin, au (16) 43 39 91 43.
- 94 n° 496
Vds. Street of Rage : 300 Frs. Contacter Sylvain, après 18h, au (16) 45 90 77 25.
- 94 n° 514
Vds. GG + 4 jx + Gear to Gear 1300 Frs, ou contre GT + 1 jeu. Contacter Tong, au (16) 43 78 52 00. Vds. MS + pistolet + 3 jx : 500 Frs. Vds. GG + 2 jx : 800 Frs. Vds. MD + 2 jx + 2 manettes : 950 Frs. Vds. jx MD et MS. Contacter Vincent, après 18h30, au (16) 43 39 91 43.
- 94 n° 570
Vds. MD + 2 manettes + 2 power stick + 4 jx, valeur 3500 Frs, vendu : 1600 Frs. Contacter Arnaud, au (16) 48 86 75 29.
- 95 n° 368
Vds. MD Jap + Pad avec 6 jx, dont Sonic, Street of Rage + 3 jx Jap, le tout : 2000 Frs, sous garantie. Contacter Yann Grand, 50 av des Tilleuls, 95190 Goussainville, ou au (16) 39 88 89 34.
- 95 n° 372
Vds. jx MD (Revenge et Shinobi, Fantasia : 200 Frs pce, et autres...), ou Ech. contre Nbrx jx (Robocod, Mercs, Immortal, Golden Axe, ou Ach. ces jx entre 150 et 250 Frs. Contacter Antoine, au (16) 30 31 00 70.
- 95 n° 404
Vds. MD Jap + 2 manettes + 8 jx (Sonic, Quackshot, Super Monaco GP...) : 2500 Frs + jx NES (Dragon Ball, Donkey Kong Junior) : 400 Frs. Téléphoneur au (16) 39 95 31 08.
- 95 n° 464
Vds. MD + 11 jx (The Immortal, Mickey...) + 2 Joy + adaptateur Jap, le tout en TBE : 2500 Frs (valeur : 5000 Frs), ou Ech. contre Neo-Geo + jeu + 1 ou 2 Joy. Contacter Sylvain, après 18h, au (16) 39 81 87 34.
- 95 n° 512
Vds. MD Fra + adaptateur jx Jap avec manette et jx : Rolling Thunder 2, Golden Axe 2, Altered Beast... valeur : 2900 Frs, vendu : 2000 Frs à débattre. Contacter Fathi, au (16) 39 82 44 04.
- 95 n° 532
MD Jap + jx (Street of Rage, Mercs) + arcade power stick, possibilité de vente séparée, prix à débattre. Contacter Philippe, le soir, au (16) 39 59 51 42.
- 95 n° 568
Vds. sur MD : NHL Hockey, World Cup 92 : 460 Frs les 2. Téléphoneur après 18h, au (16) 30 37 78.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une Petite Annonce à passer? Aucun Problème! C'est GRATOS en plus... Cochez les cases, remplissez la grille et hop... vous nous envoyez tout ça dans une enveloppe timbrée et elle aura une chance de paraître dans le JOYPAD N°9 qui sortira vers le 15 Mai. Les annonces des abonnés sont prioritaires, joindre votre dernière étiquette d'expédition.

IL EST NÉ LE DIVIN BOUQUIN



La Bible des Astuces
pour consoles contient
des milliers
de trucs, astuces,
codes, plans,
solutions complètes
pour tous les jeux
sur toutes
les consoles

LA BIBLE DES ASTUCES

volume 1 de A à L

A SAISIR
D'URGENCE

En vente dès le 15 avril
chez tous les marchands de journaux
ou par correspondance

BON DE
COMMANDE
(À DÉCOUPER,
PHOTOCOPIER
OU RECOPIER)

Oui ! je veux recevoir "LA BIBLE DES ASTUCES" chez moi.
Je joins un chèque deF à l'ordre de JOYPAD, 103 Boulevard McDonald, 75019 Paris
VOLUME 1 DE A à L : 40F* LE PORT EST GRATUIT
*Tarif pour la France métropolitaine • Rajouter 10 F pour le reste du monde.

NOM:..... PRENOM:.....

ADRESSE:.....

CODE POSTAL:..... VILLE:.....

ÂGE:..... CONSOLE:.....



LES TROIS CLÉS D'OR DE NINTENDO

...vous ouvrent les portes de l'univers Nintendo!

3615 Nintendo



Minitel 3615 NINTENDO



SOS Nintendo



(1) 34 64 77 55 du lundi au samedi



Club Nintendo



BP 14 - 95311 Cergy-Pontoise Cedex



Nintendo

à très bientôt!



SPECIAL ASTUCES

joypad

LE MAG DES CONSOLES

LE GAME GENIE

BATMAN

TETRIS

GREMLINS II

ZELDA

MEGAMAN II



TOP GUN

SIMPSON'S

MARIO III

T.M.N.T.

ECT...

Les codes pour

74 JEUX SUR
NINTENDO™

BIENVENUE A BORD DU GAME GENIE

Grâce au Game Genie, vous pouvez aller plus loin dans vos jeux préférés, et utiliser toutes les ressources – souvent secrètes! – dont ils regorgent.

Il se branche sur votre console NES®, comme si c'était une cartouche de jeu. Vous insérez alors vos cartouches dans le Game Genie lui-même, et il se charge de modifier les jeux quand vous lui en donnez l'ordre. Rien de plus facile.

Vies infinies, munitions, invincibilité, accès aux tableaux cachés, super-vitesse, nouvelles armes, temps illimité, tout est désormais à votre disposition. Vous pouvez même parfois les cumuler!

L'utilisation de Game Genie est d'une simplicité enfantine. Choisissez d'abord (grâce à l'index qui est au début de ce livret) le jeu et le code qui vous intéressent. Tapez le (ou les) code(s), appuyez sur Start, et le jeu commence! Vous pouvez même cumuler les options: vies et énergie illimitées, ou accès au dernier tableau avec super-saut et munitions infinies, etc. C'est tout, c'est aussi simple que ça.

Inutile de débrancher le Game Genie si vous voulez jouer sans options, ou si vous essayez une nouvelle cartouche: appuyez sur Start sans donner de code, et il se fait oublier.

Vous trouverez en page suivante le mode d'utilisation du Game Genie et les symboles qui vous permettront de repérer d'un coup d'œil les options possibles pour chacun des 74 jeux prévus. Amusez-vous bien.

AHL

* Supplément gratuit à JOYPAD N°8. JOYPAD est une publication mensuelle éditée par CHALLENGE Earl, 103 Bd Mac DONALD, 75019 PARIS. Commission paritaire N° 73360. Directeur de la publication: Marc ANKERSEN. Tous les jeux, illustrations et produits dessinés dans ce supplément gratuit sont des noms et produits déposés par les compagnies respectives. JOYPAD est une publication totalement indépendante et n'est affiliée d'aucune manière que ce soit à NINTENDO®. NINTENDO®, NES®, sont des marques déposées par NINTENDO CO., LTD. SEGA® et MEGA DRIVE® sont des marques déposées par SEGA Enterprises Ltd. GAME GENIE™ est un produit sous licence de LEWIS GALGOB TOYS, Inc. Tous droits réservés. Brevet déposé. GALDOB™ est une marque déposée de LEWIS GALDOB TOYS, Inc. GAME GENIE™ n'est ni fabriqué, ni distribué, ni cautionné par NINTENDO®™. GAME GENIE™ est un produit fabriqué par GALDOB.



INVENTED BY
CODEMASTERS™

GAME GENIE™ ET CODEMASTERS™ sont des marques déposées de CODEMASTERS CO., LTD.
utilisées sous licence

GAME

COMPOSER LES CODES

Avant de composer les codes, recherchez le titre du jeu dans l'index (page 54), puis se reporter à la page correspondante du jeu dans le livre, pour prendre connaissance des codes disponibles. Il est possible d'utiliser jusqu'à trois codes à la fois, et certains effets nécessitent plus d'un code.

Pour composer les codes sur l'Ecran de Codes, utiliser la manette n°1 de la console. Les deux lignes de lettres en haut de l'écran correspondent aux lettres qui composent un code. Un "doigt" est pointé sur la lettre A en haut à gauche de l'écran.

Les trois lignes suivantes de tirets correspondent aux lignes sur lesquelles seront composés les codes. Une Étoile est placée sur le premier tiret à gauche de la première ligne de code. Game Genie est prêt à recevoir les codes...



Remarque : si vous possédez une manette de jeu spéciale, et si vous rencontrez des difficultés pour composer les codes, utilisez la manette de jeu standard vendue avec votre console pour composer les codes, puis remplacez-la par votre manette de jeu. Si vous utilisez un pistolet, connectez-le dans la prise 2 et votre manette dans la prise 1. Utilisez la manette pour composer les codes, et le pistolet pour jouer au jeu.

Déplacer le "doigt" sur l'écran en utilisant les touches de mouvement de la manette (haut, bas, gauche, droite) pour aller pointer sur l'une des deux lignes de lettres, la première lettre du code que vous souhaitez composer. Appuyer sur la touche A de la manette pour

ENREGISTRER la lettre sur la ligne de codes. L'Étoile se déplace sur le tiret suivant. Continuer ainsi à enregistrer toutes les lettres du code.

Une fois que la ligne de code est complète, elle s'assombrit et l'Étoile passe à la ligne suivante.

Recommencer la manipulation pour entrer jusqu'à trois codes différents.

CORRIGER UNE ERREUR

Si vous faites une erreur dans la composition d'un code, appuyer sur la touche B de la manette pour effacer la dernière lettre enregistrée. Composer ensuite la bonne lettre du code comme indiqué dans le chapitre précédent.

Vous pouvez aussi déplacer l'Étoile et pointer directement sur les lignes du code à modifier. Appuyer alors sur la touche A de la manette. La lettre que vous voulez modifier s'allume. Déplacer l'étoile sur la bonne lettre et recomposer.

Retourner ensuite à la fin du code que vous étiez en train de composer en déplaçant l'étoile, et appuyer sur la touche A.

DÉMARRER UN JEU

VERIFIER ATTENTIVEMENT TOUS LES CODES QUE VOUS VENEZ DE COMPOSER. Appuyer ensuite sur le bouton Start de la manette. L'écran d'introduction du jeu apparaît normalement. Vous pouvez jouer normalement avec le jeu, mais avec les modifications que vous avez demandées. Pour revenir à l'Ecran de Codes de Game Genie, éteindre la console, et la rallumer. Dans ce cas les codes précédemment entrés sont effacés.

Pour retourner à un jeu en gardant les codes, appuyer simplement sur la touche RESET sur la console.

Si vous voulez jouer normalement avec le jeu sans composer de codes, vous n'avez pas besoin d'enlever Game Genie. Il vous suffit d'appuyer sur START à partir de l'Ecran de Codes sans en avoir composé.

GENIE

Il existe de nombreux types de codes que vous pouvez utiliser pour changer les caractéristiques de vos jeux favoris. Pour les retrouver rapidement, identifiez sur cette page le symbole du type de code que vous pouvez utiliser. Ensuite, reportez-vous aux codes pour votre jeu et recherchez le symbole en face du ou des codes correspondants.



Munitions



Autres chances de crédits



Energie Alimentation Carburant



Handicap



Invincibilité Protection



Garder armes et matériel



Vies



Vies illimitées



Magie



Argent ou monnaie en jeu



Méga puissance (et parfois vies illimitées)



Ultra Méga puissance



Vitesse



Super envolée



Super saut



Minuterie



Armes et équipement



Mondes, niveaux, étapes



Catégorie: mystère, défi, spéciale

A...

The Adventures of Bayou Billy™

Vous pouvez aider votre ami scadin dans ses aventures en lui donnant plus d'une vie, plus d'énergie ou les deux à la fois. Vous pouvez obtenir des vies illimitées avec le code 1 ou de l'énergie illimitée avec le code 2. Vous pouvez aussi commencer au niveau de votre choix en utilisant les codes 6 à 12, mais puisqu'ils demandent chacun trois codes, vous ne pouvez en utiliser d'autres en même temps!

N°	CODE...	EFFET...
1	GZOVLLVG	vies illimitées
2	PEKVIZYA + SXODUKVK	Energie illimitée (pour les niveaux avec combat)
3	AAETAGZA	Commencer avec 1 vie
4	IAETAGZA	Commencer avec 6 vies
5	AAETAGZE	Commencer avec 9 vies
6	PAEVZGAA + UYEVGKPU + AAEVAGGA	Commencer au niveau 2
7	ZAEVZGAA + UYEVGKPU + AAEVAGGA	Commencer au niveau 3
8	LAEVZGAA + UYEVGKPU + AAEVAGGA	Commencer au niveau 4
9	GAEVZGAA + UYEVGKPU + AAEVAGGA	Commencer au niveau 5
10	IAEVZGAA + UYEVGKPU + AAEVAGGA	Commencer au niveau 6
11	TAEVZGAA + UYEVGKPU + AAEVAGGA	Commencer au niveau 7
12	YAEVZGAA + UYEVGKPU + AAEVAGGA	Commencer au niveau 8

The Adventures of Bayou Billy est une marque déposée de Konami Industry Co., Ltd.

The Adventures of Lolo™

Vous pouvez rendre le jeu plus difficile ou plus facile en utilisant les codes 2 ou 3, ou vous pouvez explorer le jeu en profondeur grâce au code 1.

N°	CODE...	EFFET...
1	SZSPEPVG	vies illimitées
2	PANOKAIA	1 vie pour Lolo™
3	PANOKAIE	9 vies pour Lolo™

The Adventures of Lolo, et Lolo sont des marques déposées de HAL America, Inc.



B...

Batman™

Pour le jeu Batman™, vous disposez des codes habituels de Game Genie™ pour changer le nombre de vies (et vous qui pensiez qu'il était invincible!), ainsi que d'autres codes intéressants. Vous pouvez aussi utiliser le code 5 qui rend le ramassage des coeurs très intéressant... et si vous êtes VRAIMENT joueur, essayez d'utiliser les codes 2 et 8 ensemble, bonne chance!

N°	CODE...	EFFET...
1	SZUGTVG	vies illimitées
2	AEESKGZA	Commencer avec 1 vie
3	IEESKGZA	Commencer avec 6 vies
4	AEESKGZE	Commencer avec 9 vies
5	GEEPOTPA	Energie supplémentaire pour chaque coeur ramassé
6	GZNOUGST	Cartouches illimitées pour chaque bonus ramassé
7	GPSPXVZA	Double des cartouches habituelles pour chaque bonus ramassé
8	IASPXVZA	Moitié des cartouches habituelles pour chaque bonus ramassé

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner jusqu'à trois codes en même temps! Batman est une marque déposée de DC Comics Inc. Utilisé sous licence par San Electronics Corporation. Game Genie est une marque déposée de Codemasters Software Co., Ltd.

Battle of Olympus™

Vous pouvez essayer quelques codes intéressants. Le code 1 rendra le jeu plus difficile, et les codes 2 à 7 vous donneront des avantages supplémentaires. Ne vous inquiétez pas si en utilisant le code 3 vous perdez un peu de force physique, car vous ne la perdrez pas complètement.

N°	CODE...	EFFET...
1	AAUGPAAO	Commencer avec moins de force physique
2	AZUGPAAO	Commencer avec plus de force physique
3	GXNSEASA	Conservé la force physique
4	PAUGYAAA + GZUKGASA + GZUKTASA	Commencer avec le Baton de Fenouit™
5	ZAUGYAAA + GZUKGASA + GZUKTASA	Commencer avec une épée
6	LAUGYAAA + GZUKGASA + GZUKTASA	Commencer avec l'Épée divine™
7	AAOGSZZA	Commencer avec les Sandales d'Hermès™

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois, ou un code triple (comme le code 4).

Battle of Olympus, Baton de Fenouit, Épée divine et Sandales d'Hermès sont des marques déposées de Imaginext Co., Ltd.



B...

Bionic Commando™

Bionic Commando™ est un excellent jeu! Vous pouvez commencer la partie avec le fusil tri-directionnel grâce au code E. Vous pouvez aussi jouer avec un tir automatique grâce au code 10.

N° CODE... EFFET...

- | | | | |
|----|-------------------|--|--|
| 1 | SZNUYVG | vies illimitées dans le jeu principal | |
| 2 | SXUEZPVG | vies illimitées dans le jeu secondaire | |
| 3 | AAUGSZZA | Commencer avec 1 vie | |
| 4 | IAUGSZZA | Commencer avec deux fois plus de vies | |
| 5 | AAUGSZZE | Commencer avec trois fois plus de vies | |
| 6 | VGKKXUUK | Commencer avec le fusil tri-directionnel | |
| 7 | LAUKOZAA+XTUKUXVU | Commencer avec trois capsules de médicaments (énergie) | |
| 8 | SXXTYNNK | Etre insensible aux balles et aux collisions | |
| 9 | SZUOAOVK | Etre insensible aux balles et aux collisions dans le jeu secondaire | |
| 10 | XYXUQOEN | Tir automatique - jeu principal | |
| 11 | AAKUOOZA | A utiliser avec le code 10 pour améliorer le tir automatique d'un fusil normal | |

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois, ou un code DOUBLE (comme le code 7) et un code simple.

Bionic Commando est une marque déposée de Capcom Co., Ltd.

Blue Shadow™

Nous avons plein de codes pour vous aider dans votre combat. Si vous voulez rendre la partie plus dure, essayez les codes 3 et 7, si vous voulez un peu plus d'aide, les codes 4 et 5 sont faits pour vous.

- | | | | |
|----|----------|--|--|
| N° | CODE... | EFFET... | |
| 1 | SZVNGIVG | Prolongations illimitées | |
| 2 | PEEVZAI | 9 prolongations | |
| 3 | PEEVZAI | 1 prolongation | |
| 4 | GZVXSKSO | Ne pas perdre d'énergie lors d'une attaque ennemie | |
| 5 | AANDYIGA | Ne pas perdre d'énergie lors d'une chute | |
| 6 | APGESGGA | Maximum d'énergie obtenue avec la potion | |
| 7 | PAOESGGA | Moins d'énergie obtenue avec la potion | |
| 8 | AZUASGGO | Ramasser 40 étoiles à la fois | |
| 9 | GPKEGGA | Ramasser 20 bombes à la fois | |

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois. Blue Shadow est une marque déposée de Natsumi, Inc.



B...

Boulder Dash™

Le code 3 vous donne des vies supplémentaires et le code 9 allonge le temps dont vous disposez pour terminer chaque niveau. N'oubliez pas cependant que plus vite vous finissez un niveau, plus votre score sera élevé! D'autre part, le code 4 vous donne beaucoup MOINS de temps pour finir, ce qui devrait être un défi pour n'importe quel joueur de Boulderdash™.

N° CODE... EFFET...

- | | | | |
|----|----------|----------------------------|--|
| 1 | SLEXETVI | vies illimitées | |
| 2 | PASIULLA | 1 vie supplémentaire | |
| 3 | PASIULLA | 6 vies supplémentaires | |
| 4 | PASIULLA | 9 vies supplémentaires | |
| 5 | PEOXVYLA | 1 vie, après prolongation | |
| 6 | TEOXVYLA | 6 vies, après prolongation | |
| 7 | PEOXVYLE | 9 vies, après prolongation | |
| 8 | YOSKENYU | Accélérer le chronomètre | |
| 9 | NNSKENYU | Ralentir le Chronomètre | |
| 10 | SXKUYAX | Arrêter le chronomètre | |



N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes différents. Boulderdash est une marque déposée de First Star, Inc. Utilisée sous licence par Data East Corporation.

Bubble Bobble™

Vous êtes-vous déjà demandé à quoi ressemblaient les derniers niveaux de cette aventure exaltante? Vous avez maintenant la possibilité d'aller aussi loin que vous le voulez grâce à quelques vies supplémentaires et des codes donnant accès à des niveaux supérieurs. Essayez le code 3 et le 7 ensemble pour voir ce que cela donne. Le code 11 augmente la puissance de vos bulles, tandis que le code 12 vous permet de traverser les niveaux avec des chaussures turbo.

- | | | | |
|----|-------------------|--|--|
| N° | CODE... | EFFET... | |
| 1 | PAUGUZLA | Les 2 joueurs commencent avec 1 vie | |
| 2 | TAUGUZLA | Les 2 joueurs commencent avec 6 vies | |
| 3 | PAUGUZLE | Les 2 joueurs commencent avec 9 vies | |
| 4 | ZAXKUZPE | Commencer le jeu au niveau 10 | |
| 5 | PPXKUZPE | Commencer le jeu au niveau 25 | |
| 6 | ZLXKUZPA | Commencer le jeu au niveau 50 | |
| 7 | LGXKUZPE | Commencer le jeu au niveau 75 | |
| 8 | ZANEAGPA+VNEEAKNN | Les bestioles avancent plus vite | |
| 9 | LANEAGPA+SNEEAKNN | Les bestioles avancent beaucoup plus vite | |
| 10 | LANE/GZA+SNEEKVN | Les bestioles en colère avancent plus vite | |
| 11 | AAXTSTPP | Beaucoup de puissance avec les bulles | |
| 12 | AANSAGTA+AEKSGGTA | Porter toujours les chaussures turbo | |

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois, ou un code DOUBLE et un code simple.

Bubble Bobble est une marque déposée de Taito Corporation.

B...

A Boy and His Blob™

Avez-vous des difficultés avec votre Blob™? Vous auriez probablement besoin de quelques boules de gomme supplémentaires. Vous pouvez devenir indestructible avec le code 7 ou découvrir le mode "action rapide" avec le code 6.

REMARQUE SUR LE CODE 7: Dans la section sous l'eau, si vous perdez une vie vous ne pourrez pas appeler votre Blob™, et vous serez pris. Si ça vous arrive, appuyez sur RESET et recommencez.

N°	CODE...	EFFET...	
1	AAULNGIA	1 vie seulement	
2	ZAULNGIE	Deux fois plus de vies	
3	GXKEOPVG	vies illimitées	
4	SZLXKSU + YYXLUGEY	Commencer avec 101 boules de gomme	
5	AAVKIPPA	Boules de gomme illimitées	
6	SKEEZAAX	Action rapide	
7	AVOGAEOZ	Invincible	
8	AVOQKGEI	Ne subissez aucun dommage des ennemis	
9	APEUUIAA	10 boules de gomme à l'orange	
10	AONUSGAA	10 boules de gomme au citron vert	
11	QONLOGZN	99 boules de gomme à la réglisse	
12	AUNLUGIP	Boules de g. à la fraise en double (Strawberry)	
13	TUNLNGAP	Boules de gomme au cola en double	
14	AKNUOGGX	Boules de g. à la cannelle en double (Cinnamon)	
15	GXNUJGZP	Boules de g. à la pomme en double (Apple)	
16	AVNUNGAL	Boules de g. à la vanille en double (Vanilla)	
17	ZPELNIITA	Boules de gomme au Ketchup en double	
18	AONLSGTE	Boules de g. à la noix de coco en triple (Coconut)	
19	APELUITE	Boules de g. à la limonade en triple (Rootbeer)	
20	APEUSIAA	10 Vitamines A pour Vita-Blaster™	
21	APEUNIAA	10 Vitamines B pour Vita-Blaster™	
22	APOLOIAA	10 Vitamines C pour Vita-Blaster™	

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner jusqu'à trois codes en même temps!
A Boy and His Blob, Blob et Vita-Blaster sont des marques déposées de Absolute Entertainment, Inc.



B...C

Burai Fighter™

Les codes 1 à 3 vous donnent des vies supplémentaires, et si ça ne suffit pas, le code 4 vous donne des vies illimitées sur tous les niveaux. Pour donner une plus grande puissance à vos armes, essayez les codes 5 à 7. Et si vous voulez garder tous les avantages que vous avez mis de côté, comme les armes, les accélérations et les capsules rotatives, n'oubliez pas d'essayer le code 14. C'est le meilleur.

N°	CODE...	EFFET...	
1	PEOLATIE	Vies supplémentaires pour le niveau Aigle (Eagle)	
2	AEOLPTGE	Vies supplémentaires pour le niveau Albatros (Albatross)	
3	TEOLZTLA	Vies supplémentaires pour le niveau As (Ace)	
4	VNOTENVK	vies illimitées	
5	LAXTTPPA	Plus de puissance pour les armes	
6	ZAXTTPE	Puissance maximum pour les armes	
7	PASVTPZE	Puissance du cobalt ramasse plus grande	
8	VTVNIPSA	Commencer avec le laser	
9	VTNYPPSA	Commencer avec les capsules rotatives	
10	OUVNAOXO	Ne pas perdre la puissance des armes	
11	KXNYLZSA	Ne pas perdre d'accélération	
12	KXVNYZSA	Ne pas perdre d'armes	
13	KXNYPSZA	Ne pas perdre de capsules rotatives	
14	AVVNLXOZ	Ne RIEN perdre	

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes!
Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois.

Burai Fighter est une marque déposée de Taito USA Corp.

Captain Skyhawk™

Les amis, voici quelques codes supers de Game Genie™!



Les codes 4 à 8 vous permettent de régler vos missiles pour rendre le jeu plus ou moins facile. Les codes 9 à 11 rendent le jeu plus dur en doublant le prix des missiles; vous lirez toujours le même prix à l'écran mais vous devrez payer plus!

N°	CODE...	EFFET...	
1	OZKAIGVK	vies illimitées	
2	PEUSIAA	Commencer avec 1 vie	
3	ZEUSAIE	Commencer avec 10 vies	





Captain Skyhawk™ (suite)








4	OZOPQZVK	Missiles Maverick illimités	
5	OXUPKGVK	Bombes Hawk illimitées	
6	LESSAITA	Commencer avec moitié moins de bombes Hawk	
7	GOSSAITA	Commencer avec 20 bombes Hawk	
8	AESSGIZE	Commencer avec 8 missiles Phoenix and Maverick	
9	GENXXGZA	Doubler le prix des bombes Hawk	
10	GAXXGZA	Doubler le prix des missiles Phoenix	
11	ZAEXVIII	Doubler le prix des missiles Maverick	

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes à la fois.

Captain Skyhawk est une marque déposée de Milton Bradley Company.
Game Genie est une marque déposée de Codemasters Software Co. Ltd.

CastleVania™

CastleVania™ ne serait-il pas plus facile si vous aviez tout votre temps? Le code 7 vous le donnera. Le code 1 est également un bon code; pourquoi n'invitez-vous pas quelques amis à venir explorer CastleVania™?

N°	CODE...	EFFET...	
1	OXNGLZVK	vies infinies	
2	KZVIUZKA + KXOIVZKA	Les armes n'utilisent pas de coeurs de puissance	
3	PANKXPGA + PANGSAGA	Commencer avec 1 vie	
4	AANKXPGA + AANGSAGE	Commencer avec 8 vies	
5	AXOGOPIE	Commencer avec 40 coeurs de puissance	
6	ASOGOPIA	Commencer avec 80 coeurs de puissance	
7	SXXXAAX	Temps infini	
8	GZOGYUSE	Garder les armes après la perte d'une vie	
9	ZEUVGYAA	Gagner des tirs rapides pour les armes ramassées	










N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois, ou un code double (comme le code 4) et un code simple (comme le code 5). CastleVania est une marque déposée de Konami Industry, Co.



CastleVania™ II: Simon's Quest™

Certains joueurs auront déjà épuisé les possibilités de ce jeu; pour eux, nous avons quelques perles de Game Genie™ pour rendre Simon's Quest™ plus difficile. Le code 2 vous donne seulement une vie et le code 8 vous donne moins d'énergie. Pour les autres, vous devriez essayer le code 1, qui représente en fait ce que vous recherchez!

N°	CODE...	EFFET...	
1	SEOIZLSA	Énergie infinie	
2	PASGLILA	Commencer avec 1 vie	
3	TASGLILA	Commencer avec 6 vies	
4	PASGLILE	Commencer avec 9 vies	
5	IZSKZIAI	Commencer avec 25 coeurs	
6	IYSKZIAI	Commencer avec 75 coeurs	
7	AISKTIAT	Commencer avec plus d'énergie	
8	AZSKTIAT	Commencer avec moins d'énergie	





N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes à la fois.

CastleVania et Simon's Quest sont des marques déposées de Konami Industry, Co.
Game Genie est une marque déposée de Codemasters Software Co. Ltd.

Chip'n Dale Rescue Rangers™

Voici quelques codes spécialement destinés à ces petits détectives! Si vous voulez empêcher les vilains robots-chiens de vous pourchasser, utilisez le code 2. Essayez aussi le code 10 - méga-saut - qui vous permet de passer au-dessus de tout ce qui est sur votre chemin.

REMARQUE: N'UTILISEZ PAS SIMULTANÉMENT LE CODE D'INVINCIBILITÉ AVEC UN CODE QUI PERMET DE "GELER" LES ADVERSAIRES, CAR VOUS POUVEZ ÊTRE "COLLÉ". SI CA VOUS ARRIVE, APPUYEZ SUR LE BOUTON RESET ET RECOMMENCEZ LE JEU.

N°	CODE...	EFFET...	
1	YAKAYEPA	Invincibilité	
2	ATUEENSL	Geler le robot-chien	
3	AVKAVNSL	Geler le robot-rat	
4	AVOPTESL	Geler le Buzzzer™	
5	AVNOLKSL	Geler le Buzzbomb™	
6	AVVPZSSL	Geler Racket Roo™	
7	ATSOTKSL	Geler Ditz™	
8	ATSPANSL	Geler Hawk Bomber™	
9	AVVODUSL	Geler les boîtes sautillantes	
10	ZEXKNPTE	Méga-saut	

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois!

Chip'n Dale, Buzzin', Buzzbombs, Racket Roo, Ditz et Hawk Bomber sont des marques déposées de Walt Disney Company, utilisées sous licence par Capcom Co. Ltd.



Days of Thunder™

Voici quelques codes très intéressants. Le code 3 vous procure une accélération turbo, qui vous permet d'arriver à la vitesse maximale deux fois plus vite. Le code 4 vous donne une accélération encore plus forte: vos adversaires ne vont voir que de la poussière. Le code 6 vous facilite les virages à gauche, en vous permettant une vitesse en virage plus élevée.

N°	CODE...	EFFET...
1	ZAQNTLAA+GXOOOXSE	Commencer avec plus de carburant
2	SYONTLAE+GXOOOXSE	Commencer avec moins de carburant
3	SZKNZUSU	Accélération plus forte
4	IEEYGLLA+SZKNZUSU	Accélération maximale
5	AANPVXNY	Les pneus n'éclatent pas
6	SNUPEKEY	Les virages à gauche sont plus faciles

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner jusqu'à TROIS codes en même temps, ou un code double (comme le code 4) et un code simple!

Days of Thunder est une marque déposée de Paramount Pictures, utilisée sous licence par Mindscape Inc.

Digger T. Rock™

Aidez Digger T. Rock™ à trouver la cité perdue. Dans ce jeu, il y a beaucoup de grandes cavernes à explorer, et c'est pourquoi nous vous donnons beaucoup de codes. Le code 1 vous fait commencer la partie avec l'équipement complet et toutes les armes. Tandis que les codes 3 à 5 vous permettent d'obtenir à l'infini les objets de l'équipement!

N°	CODE...	EFFET...
1	PAVYEGAE	Commencer avec des armes
2	IAKGPUPA	Moins de pierres ramassées
3	SZEYTVVK	Le ramassage donne des pierres à l'infini
4	SXEUIUVK	Le ramassage donne des cordes à l'infini
5	SXOXIEVK	Le ramassage donne de la dynamite à l'infini
6	SZONZVVG	Energie illimitée
7	SXNATTVG	Vies infinies

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois. Digger T. Rock est une marque déposée de Milton Bradley Company.



Disney's Duck Tales™

Voici quelques codes qui rendront Oncle Picsou™ meilleur que le canard moyen! Vous pouvez avoir des plumes deux fois plus robustes avec le code 6, ou bien arrêter le chronomètre avec le code 8. Pour les joueurs qui ont besoin du maximum d'aide, les codes 1 et 8 sont essentiels.

N°	CODE...	EFFET...
1	SXOSKKVK	vies illimitées
2	ATSTVLEZ	Etre insensible aux contacts
3	AENINZZA	Commencer avec 1 vie
4	IENINZZA	Commencer avec 6 vies
5	AENINZZE	Commencer avec 9 vies
6	LASTULPA	Etre deux fois moins sensible aux contacts des adversaires (dans une partie facile - niveau easy)
7	ZAOSHELIE + SXSSNKOU + SZNINESU	Doubler le temps habituel
8	OVXTGZSV	Arrêter le chronomètre



N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois, ou un code triple (code 7).

Disney's Duck Tales et Oncle Picsou sont des marques déposées de Walt Disney Company. Utilisées sous licence par Capcom Co., Ltd.

Double Dragon™

Nous avons une sélection de codes qui permettent de modifier le fonctionnement du chronomètre. Vous pouvez l'accélérer ou l'arrêter. Les codes 5 et 6 sont intéressants dans une partie à deux joueurs, en tête-à-tête mode B, car vous pouvez donner un avantage à l'un des joueurs en utilisant le code correspondant, ou rendre les deux joueurs super-puissants.

N°	CODE...	EFFET...
1	AASNGLPA	Arrêter le chronomètre
2	AEXTYZZA	Commencer avec 1 vie
3	IEXTYZZA	Commencer avec 6 vies
4	AEXTYZZE	Commencer avec 9 vies

Remarque: les codes 5 et 6 ne peuvent être utilisés que dans le combat tête-à-tête à 2 joueurs.

5	XTVYKEZK	Plus d'énergie pour le joueur 2 ou l'unité centrale
6	XTSNUEZK	Plus d'énergie pour le joueur 1
7	AZKNYLAL	Le chronomètre fonctionne plus vite
8	APKNYLAL	Le chronomètre fonctionne beaucoup plus vite

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes à la fois. Double Dragon est une marque déposée de Tradewest, Inc.



Donkey Kong Classics™

Les codes ci-dessous sont réservés aux jeux présents sur la cartouche Donkey Kong Classics™. Pendant que vous êtes là, essayez les codes 5 et 11 - qui vous permettent de contrôler votre saut, et même de changer de direction quand vous êtes en l'air! Le code 13 vous permet de grimper plus vite pour échapper aux vilains, et le code 14 vous autorise de sauter de la vigne sans risque. IMPORTANT: Les codes ci-dessous pour Donkey Kong Jr™ ne sont valables que pour le jeu sur la cartouche Donkey Kong Classics™.

N°	CODE...	EFFET	
DONKEY KONG™			
1	SKYAOP	vies illimitées	
2	PETANA	Commencer avec 1 vie	
3	TETANA	Commencer avec 6 vies	
4	PETANE	Commencer avec 9 vies	
5	AEVAVSLA	Contrôler le saut	
6	EAKOISLG	Garder le marteau plus longtemps	
DONKEY KONG JR™			
7	SZZGTP	vies illimitées	
8	PATLST	Commencer avec 1 vie	
9	TATLST	Commencer avec 6 vies	
10	PATLSV	Commencer avec 9 vies	
11	AEKGAUIA	Contrôler le saut	
12	EXSKSGEY + EXUKNGEY	Accélérer	
13	EAVGVIAO	Grimper plus vite une seule vigne	
14	PAXIPAIA	Tomber sur les plateformes sans risque	

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois, ou un code double (comme le code 12) et un code simple.

Donkey Kong Classics, Donkey Kong et Donkey Kong Jr. sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd.



Double Dragon II: The Revenge™

Pour un jeu très difficile, il faut des codes Game Genie™ très astucieux. Nous avons tout ce qu'il vous faut! Vous pouvez commencer à n'importe quelle mission (sauf la 8), y compris à la mystérieuse mission 9...l'ultime confrontation! Utilisez simplement les codes 8 à 12 pour y parvenir. Vous pouvez aussi être certain de ne jamais mourir avec les codes 5 à 7. Pour commencer avec 8 vies, utilisez les codes 1 et 2! Pas mal, n'est-ce pas?

N°	CODE...	EFFET...	
1	AASVETGE	Le joueur 1 commence avec 8 vies	
2	AAVSTGE	Le joueur 2 commence avec 8 vies	
3	PASVETGA	Le joueur 1 commence avec 1 vie	
4	PAVSTGA	Le joueur 2 commence avec 1 vie	
5	SZXAYKVS	Ne pas perdre de vie lors d'une chute	
6	SXOANXVS	Ne pas perdre de vie pour une baisse d'énergie	
7	SZVESUVS	Ne pas perdre de vie au contact de l'eau	
8	LAUTXTAA	Commencer à la mission 4	
9	IAUTXTAA	Commencer à la mission 5	
10	TAUTXTAA	Commencer à la mission 6	
11	PAUTXTAE	Commencer à la mission 7	
REMARQUE: il n'y a pas de code pour commencer à la mission 8			
12	TAUTXTAE	Commencer à la mission 9	
13	NNEVOIAE	Ralentir le jeu	

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes à la fois.

Double Dragon II: The Revenge est une marque déposée de Technos Japan Corporation. Utilisée sous licence par Acclaim Entertainment, Inc. Game Genie est une marque déposée de Codemasters Software Co. Ltd.

Dragon Ball™

Le code 1 vous procure une énergie infinie, ce qui est bien pratique pour explorer complètement le jeu. Normalement, lorsque vous commencez une partie, vous ne pouvez obtenir que 3 Rafales™ - avec le code 3, vous pourrez en ramasser 9! Le code 2 vous donne 128 points d'énergie au lieu des 100 habituels.

N°	CODE...	EFFET...
1	SKOPZVVG	Commencer avec une énergie infinie
2	EAUALLGT	Commencer avec plus d'énergie
3	PEVPPZLE	Ramasser 9 Rafales™

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Dragon Ball et Rafale sont des marques déposées de Bandai Co., Ltd.



D...

Dragon's Lair™

Entrez dans la tanière du dragon, si vous osez! Et si vous êtes armé des codes de Game Genie™, vous ne devez plus avoir peur. Par exemple, les codes 5 et 6 vous permettent de choisir les armes avec lesquelles vous voulez commencer la partie et les codes 7 à 9 vous permettent de démarrer à d'autres niveaux...

N°	CODE...	EFFET...	
1	AEUSLSNY	vies illimitées	
2	NYXIPSUY	Commencer avec 1 vie	
3	KYXIPSUN	Commencer avec 6 vies	
4	NYXIPSUN	Commencer avec 9 vies	
5	PAUSZIAA	Commencer avec une hache	
6	ZAUSZIAA	Commencer avec une bombe	
7	PENSGGAA	Commencer au niveau 2	
8	ZENSGGAA	Commencer au niveau 3	
9	LENSGGAA	Commencer au niveau 4	
10	SKENAXVK+ SXYYXVK	Energie des bougies infinie	
11	IAXYAAAP	Moins d'énergie ramassée	
12	YZXYAAAP	Plus d'énergie ramassée	

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois, ou un code double (comme le code 10) et un code simple.

Dragon's Lair est une marque déposée de Bally Group, Ltd.
Game Genie est une marque déposée de Codemasters Software Co. Ltd.

Dr. Mario™

Voilà exactement ce que le Dr. Mario™ avait prescrit sur son ordonnance - des codes de Game Genie™ pour cet excellent jeu qu'est Dr. Mario™! Entrez le code 1 et les capsules de vitamines ne tomberont pas sauf si vous appuyez sur le bouton bas de votre manette, ce qui vous laisse tout le temps de les placer correctement. Les codes 1 à 7 ajustent le nombre de capsules de la même couleur requise pour compléter une ligne. Prêt? Le Dr. Mario™ va vous examiner!

N°	CODE...	EFFET...	
1	GXEANIVT	Les capsules de vitamines ne tombent plus	



D...F

Pour compléter une ligne verticale

- 2 GEUPAGLA
- 3 IEUPAGLA
- 4 TEUPAGLA

Pour compléter une ligne horizontale:

- 5 GAKOZZLA
- 6 IAKOZZLA
- 7 TAKOZZLA

- 5 capsules requises en ligne au lieu de 4
- 6 capsules requises en ligne au lieu de 4
- 7 capsules requises en ligne au lieu de 4



Lorsque 2 colonnes ou rangs sont éliminés à la fois dans une partie à 2 joueurs:

- 8 AUNOEUAO

Plus de pièces sont envoyées à l'autre joueur

- 9 GXUPLGVT + GZKOIZVT

Aucune pièce n'est envoyée à l'autre joueur



N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois.

Dr. Mario est une marque déposée de Nintendo. Game Genie est une marque déposée de Codemasters Software Co. Ltd.

Faxanadu™

Les codes 1, 4 et 7 vous donneront chacun un grand avantage. Toutefois, certains autres codes vous donneront un handicap. Alors choisissez-les attentivement. Notez aussi qu'avec les codes 4, 5 et 6, il vous faudra d'abord rencontrer le Roi, avant d'obtenir votre or.

N°	CODE...	EFFET...	
1	GXGZESV + GXOKLESV	Puissance illimitée	
2	AXXSNTAP	Puissance de départ doublée	
3	AUXSNTAP	Puissance de départ triplée	
4	SXKNUOSE + SXUYUOSE + SXUNUOSE	Or illimité	
5	IASEPSZA	Moitié de la quantité normale d'or	
6	GPSEPSZA	Double de la quantité normale d'or	
7	AEENEZZA	Magie illimitée	
8	AAUTAEYD + AAKTPAKY + AAUTZAPA	Mode ralenti	
9	AVXVGP SZ	Sauter dans la direction face de vous	




N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois, ou un seul code triple (comme les codes 4 et 8).

Faxanadu est une marque déposée de Falcon. Utilisée sous licence par Hudson Soft, Inc.

G...

Gauntlet II™







Les codes 1 et 2 procurent une protection contre les monstres. Essayez le code 3 pour avoir de nombreux super tirs. Et si vous voulez prolonger les pouvoirs de protection de certains amulettes, vous pouvez utiliser les codes 4 et 6.

N°	CODE...	EFFET...	
1	OTXSEYSV	Ne pas être atteint par les monstres	
2	OTXSEYSV + ZAXSSYAA	Etre très peu atteint par les monstres	
3	IAUVUUAZ	Ramasser plein de super-tirs	
4	AYETOUGU	L'invincibilité dure plus longtemps	
5	LPETOUGU	L'invincibilité dure moins longtemps	
6	AYEVNUGU	L'invincibilité dure plus longtemps	

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois, ou un code double (comme le code 2) et un code simple.
Gauntlet II est une marque déposée de Tengen, utilisée sous licence par Mindscape Inc.

Ghosts 'n Goblins™

Vous pouvez modifier ce jeu de différentes façons. Vous pouvez essayer le code 6 pour rendre les choses vraiment difficiles, ou le code 7 pour une partie plus lente.

N°	CODE...	EFFET...	
1	PAXGATLA	1 vie pour les joueurs 1 et 2	
2	TAXIGATLA	6 vies pour les joueurs 1 et 2	
3	PAXGATLE	9 vies pour les joueurs 1 et 2	
4	SZKUOVK	vies illimitées pour les joueurs 1 et 2	
5	VAXGPVSE	4 vies seulement pour le joueur 1	
6	ZAKILZLA	Accélérer le jeu	
7	GAKILZLA	Ralentir le jeu	
8	SXONGUVK	Arrêter le chronomètre	

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois.











Ghosts 'n Goblins est une marque déposée de Capcom USA, Inc.



G...

Goonies II™

Nous avons quelques codes pour vous donner un coup de main au dernier Goonie™ en liberté grâce à quelques vies. Vous pouvez choisir une partie plus difficile en commençant avec 1 vie (code 2) ou explorer tout le jeu grâce aux vies illimitées obtenues avec le code 1. Le code 8 vous donne en permanence un méga-saut, et le code 10 vous donne une super vitesse qui vous permettra d'échapper aux bombes avant qu'elles n'exploient!

N°	CODE...	EFFET...	
1	SZUKXYVG	vies illimitées	
2	PAUIGPLA	Commencer avec 1 vie	
3	TAUIGPLA	Commencer avec 6 vies	
4	PAUIGGLE	Commencer avec 9 vies	
5	GAUSPGZA + AGUSTGAZ	Commencer avec 4 capsules d'énergie	
6	AAUSPGZE + EAUJTGZ	Commencer avec 8 capsules d'énergie	
7	IAVIYGPA	Commencer avec un boomerang	
8	LEUAOPZA	Toujours avoir un méga-saut	
9	IEUEKPGA	Ramasser de meilleures bottes de saut	
10	ZESAPAPA	Super vitesse	
11	SXUASSVK	Ramasser des bombes illimitées	
12	SZVAESVK	Ramasser des cocktails molotov illimités	
13	SZNEEVVK	Ramasser des projectiles illimités pour la fronde	

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois, ou un seul code double (comme les codes 5 et 6) et un code simple.
Goonies II et Goonies sont des marques déposées de Warner Bros. Inc., utilisées sous licence par Namco Industry Co. Ltd.

Gremlins II: The New Batch™

Il ne dépend que de vous d'empêcher que ces horribles créatures qui sont les Gremlins™ ne continuent à semer le chaos. Si vous avez besoin d'un peu d'aide pour atteindre le centre de contrôle, reportez-vous sur les codes 7, 8 et 9.

N°	CODE...	EFFET...	
1	ZAEXKATA+ZEELATA	Commencer avec un seul cœur	
2	AAEKXATE+AEELATE	Commencer avec 4 cœurs	
3	GAEGEAAA	Commencer avec 5 vies	
4	PAEGEAAE	Commencer avec 10 vies	
5	LAEGSAPA	Commencer avec 3 ballons	
6	TAEGSAPA	Commencer avec 6 ballons	





Gremlins II: The New Batch™ suite

7 SKKEZPVG

Être insensible aux monstres et autres surfaces dangereuses



REMARQUE : si vous utilisez les codes de vies infinies et de ballons illimités ensemble, vous pouvez dans certains cas être piégé. Nous vous conseillons de garder une trace des mots de passe, car si vous deviez réinitialiser le jeu, vous éviteriez ainsi de tout recommencer à zéro.

8 SZNETEVK

Vies infinies



9 SZXEUVVK

Ballons illimités



N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois, ou un code DOUBLE (comme les codes 1 et 2) et un code simple.

Gremlins II: The New Batch et Gremlins sont des marques déposées de Warner Bros. Inc., utilisées sous licence par Sun Electronic Corporation.



Ikari Warriors™

Voici un choix intéressant de codes Game Genie pour Ikari Warriors™. Vous pouvez commencer le jeu avec des munitions illimitées grâce aux codes 2 à 4, ou bien avec un nombre de vies différent (voir codes 5 à 7). Bien sûr, il y a aussi le code des vies infinies (code 1) pour ceux qui en ont besoin.

N° CODE...

EFFET...

1 SXSNZTVI

vies illimitées



2 SXKXVUVS

Missiles illimités pour le tank



3 SZONZSVS

Balles illimitées



4 SXEYZSVS

Grenades illimitées

5 PAUYPTLA

Commencer avec 1 vie



6 TAUYP TLA

Commencer avec 6 vies



7 PAUYPTLE

Commencer avec 9 vies

8 ZUNNLZLT

Commencer avec 50 balles



9 LTEYALZL

Commencer avec 99 grenades

10 PPEYALZU

Commencer avec 25 grenades

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois.

Ikari Warriors est une marque déposée de SNK Corp. of America.
Game Genie est une marque déposée de Codemasters Software Co. Ltd.

IronSword™ Wizards & Warriors™ II

Les codes les plus impressionnants pour ce jeu sont les codes 11 et 12, qui vous autorisent en permanence une course rapide et de grands sauts.

Ce jeu est très vaste, alors pourquoi ne pas commencer par l'explorer avec les trois premiers codes de la liste?

N° CODE...

1 OXUAXAVK

2 OZUESPVK

3 GXVINKVS

4 PENEUZLA + PEVASPLA

5 TENEUZLA + TEVASPLA

6 AEOOVAZA

7 AAXOSPZA

8 LENASZAA

9 ZENAOXNY

10 AAOAYUGA

11 AEESYPLA

12 OZEIYKPK

13 LEEEGZAE

14 GOEEGZAA

15 TOEEGZAA

16 IOEEGZAA

17 LUEEGZAA

18 PUEEGZAA

EFFET...

vies illimitées

Commande "CONTINUE" illimitée

Sortilèges illimités

Commencer avec 1 vie

Commencer avec 6 vies

La nourriture redonne le plein d'énergie

La boisson redonne le plein d'énergie

Commencer avec une hache

et un casque

Commencer avec un bouclier

Commencer avec une épée

Grand saut

Course rapide

Commencer au niveau du vent

Commencer au niveau de l'arbre

Commencer au niveau de l'eau

Commencer au niveau extérieur

du feu

Commencer au niveau bas de la terre

Commencer au niveau bas

de la montagne de feu

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois, ou un seul code double (comme les codes 4 et 5) et un code simple.

IronSword et Wizards & Warriors sont des marques déposées de Acclaim Entertainment, Inc.

Isolated Warrior™

Il ne dépend que de vous d'empêcher que votre monde ne soit pas envahi par des extraterrestres, mais vous n'êtes pas seul! Nous avons la panoplie classique des codes sympas, comme les codes 1 à 4. De plus, les codes 5 à 7 feront de vous une force sur laquelle il faudra compter.

N° CODE...

- 1 PASTLZLA
2 TASTLZLA
3 PASTLZLE

4 SZVTYAVG

5 SZXOXSVK

6 AEEVGXPA

7 TEQAAZYA

8 PEQAAZYA

9 PANEGAAA + VANEYESE + VEEAZESE

10 ZANEGAAA + VANEYESE + VEEAZESE

11 LANEGAAA + VANEYESE + VEEAZESE

12 GANEGAAA + VANEYESE + VEEAZESE

13 IANEGAAA + VANEYESE + VEEAZESE



EFFET...

1 vie

6 vies

9 vies

vies illimitées

bombes infinies

Commencer avec le maximum

de bombes et d'énergie

Plus d'énergie restituée au

rétablissement de vie

Moins d'énergie restituée au

rétablissement de vie

Commencer au niveau 2

Commencer au niveau 3

Commencer au niveau 4

Commencer au niveau 5

Commencer au niveau 6

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois! Isolated Warrior est une marque déposée de Vap Vix.

Ivan "Ironman" Stewart's Super Off-Road™

Amateur de courses de 4X4, attention! Le code 4 vous donne du nitrocarburant illimité - grâce à lui vous pourriez même finir le jeu! Si vous êtes un as du volant, essayez le code 2 pour améliorer le pilote de l'ordinateur: le défi n'en sera que plus grand!

N° CODE...

1 AAUEIEPP

2 ZLUEIEPP

3 ZLKTGSP

4 ASENSPPA

5 PAUTPILA

EFFET...

L'ordinateur commence sans nitro

L'ordinateur commence

avec le double de nitro

Les joueurs commencent

avec le double de nitro

Les joueurs commencent

avec de la nitro infinie

Les joueurs n'ont qu'une vie

6 GGVTGOU+VAVVYGAV+KTNTAKAL

Argent, illimité

7 TAETPIAA

Plein d'argent et équipement

maximum

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois, ou un code TRIPLE (comme le code 6).

Ivan "Ironman" Stewart's Super Off-Road est une marque déposée de The Leland Corporation, utilisée sous licence par Tradewest, Inc.

Kabuki Quantum Fighter™

Le code 13 est excellent car il vous donne une puissance de feu infinie, ce qui est bien pratique. La combinaison des codes 3, 6 et 13 est très intéressante pour les joueurs confirmés. Il y a plein de codes supers, il suffit de les prendre dans la liste.

N° CODE...

1 AAVGKYP

2 AASSAAP

3 AENLULA

4 IENLULA

5 AENLULZ

6 PENLULA

7 IENLULA

8 AENLULZ

9 YENUSUZE + YEXLLUZE

10 IENUSUZA + IEXLLUZA

11 SXEUAESU

12 NYXIZEYU

13 YXIZEYU

14 SXEUAESU + AOEUEPYA

EFFET...

Ne pas perdre de vie lors d'une panne d'énergie

Ne pas perdre de vie à cause du chronomètre

Commencer avec 1 vie

Commencer avec 6 vies

Commencer avec 9 vies

Continuer 1 fois

Continuer 6 fois

Continuer 9 fois

Energie maximum

Moins d'énergie

Puces mémoires infinies

Ralentir le chronomètre

Accélérer le chronomètre

Les armes spéciales utilisent

le minimum de puces mémoires



N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois. Kabuki Quantum Fighter est une marque déposée de Hall Laboratories, Inc.

K...

Kickie Cubicle™

Le code 1 vous donne des vies infinies. Le code 2 arrête le chronomètre, et vous permet ainsi de passer le temps que vous voulez à chaque niveau. Et pour commencer aux niveaux suivants, essayez les codes 5, 6 et 7, mais soyez prudents car certains d'entre eux peuvent être surprenants!

N°	CODE...	EFFET...
1	SKEAAVVG	vies illimitées
2	SXNGSVVK	Arrêter le chronomètre
3	YENKXVZA	Accélérer le chronomètre
4	YENKXVZE	Ralentir le chronomètre
5	GZKATXSE + GZUIOSE + PAUIOPAA	Commencer au pays Z
6	GZKATXSE + GZUIOSE + ZAUJOPAA	Commencer au pays 3
7	GZKATXSE + GZUIOSE + LAUIOPAA	Commencer au pays 4

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes!

Kickie Cubicle est une marque déposée de Irem Corp.

Kung Fu™

Le code 7 donne une seule vie au joueur 1, et 3 vies au joueur 2. C'est à dire exactement ce qu'il faut lorsque vous jouez avec votre petit frère ou votre petite sœur. Le code 8 vous rend plus fort, ce qui vous permettra de vous débarrasser plus rapidement de vos adversaires, avant qu'ils ne vous aient pas fait trop de bobos! Les codes 9, 10 et 11 rendent le combat plus difficile. Et ce que vous êtes vraiment expert?

N°	CODE...	EFFET...
1	SUPESA	Les deux joueurs ont des vies infinies
2	PEGATG	Les deux joueurs ont 1 vie
3	PEGATK	Les deux joueurs ont 9 vies
4	GZKEKAAX	Temps illimité
5	GZIAZG	Le joueur 1 commence au dernier niveau atteint
6	GZIAAG	Le joueur 2 commence au dernier niveau atteint
7	SEGAYG	Donner au joueur 2 un avantage
8	AENXYST	Adversaire plus facile à battre
9	ZENXIIE	Adversaire plus difficile à battre
10	LEQZYPA	Les ennemis normaux font plus de mal
11	ZAKKKUZK	Le lanceur de couteaux est plus difficile à battre

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois.

Kung Fu est une marque déposée de Irem Corp., utilisée sous licence par Nintendo Co., Ltd.



L...

The Legend of Zelda™

Aidez Link™ à sauver Zelda™ grâce à ces quelques codes de Game Genie™. Vous serez enfin capable de finir cette aventure, défaire le vilain Ganon™, et sauver la princesse! Avec le code 7 ou 8, vous obtenez une bague de protection, même si elle n'est pas mentionnée dans le menu. Grâce au code 4, quand vous achetez quelque chose, aucun rubis ne vous est pris - mais vous devez quand même en avoir assez pour couvrir le prix demandé. D'ailleurs avec le code 5, vous n'avez même pas besoin de ça.

REMARQUE : Lorsque vous voulez continuer un jeu qui a été sauvegardé, vous devez recomposer les mêmes codes ou ceux composés la fois précédente.

N°	CODE...	EFFET...
1	AVVLAUSZ	Ne subir aucun dommage de quoi que ce soit
2	YYKPOYYZ	Créer un personnage avec 8 coeurs de vie
3	NYKPOYZK	Créer un personnage avec 16 coeurs de vie
4	SZVXASVK	Ne pas perdre de rubis lors d'un achat
5	SZVXASVK + AEEVALG	Tous les objets sont gratuits
6	SZNVQVVK	Bombes infinies
7	ESKULTA	Porter une bague bleue
8	OSKULTA	Porter une bague rouge

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois, ou un code DOUBBLE (comme le code 5) et un code simple.

The Legend of Zelda, Link, Zelda et Ganon sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd.

Game Genie est une marque déposée de Codemasters Software Co. Ltd.

Low G Man™












Le code 7 fournit des vies illimitées, ce qui est idéal pour explorer complètement ce jeu! Le code 9 donne du carburant illimité. Dans une nouvelle vie, le code 12 vous donne une arme super puissante et le code 13 permet des sauts anti-gravité complets! Les codes 14 à 17 vous donnent DIX de chacune des armes que vous ramasserez.

N°	CODE...	EFFET...
1	PEXIYTLA	Commencer avec une vie
2	TEXIYTLA	Commencer avec 6 vies
3	PEXIYTLA	Commencer avec 9 vies
4	PEXSSALA	1 vie après prolongation
5	TEXSSALA	6 vies après prolongation
6	PEXSSALE	9 vies après prolongation
7	SXEIOEVK	Vies illimitées
8	GZSEIOVK	Arrêter le chronomètre



L...M

Low G Man™ (suite)





7	SXEIOVK	Vies illimitées	
8	GZSEOVK	Arrêter le chronomètre	
9	SZNSOVK	Le véhicule ne tombe jamais en panne d'essence	
10	AAEZATZE	Maximum d'énergie obtenue avec les capsules	
11	PAEZATZA	Moins d'énergie obtenue avec les capsules	
12	LANSSAPA	EMDP complet après une nouvelle vie	
13	ZANISAAA	AGM complet après une nouvelle vie	
14	ZEOZZLE	Ramasser 10 boomerangs	
15	ZAVXGTL	Ramasser 10 boules de feu (fireballs)	
16	ZEUXATLE	Ramasser 10 bombes	
17	ZESXTTLE	Ramasser 10 ondes (waves)	

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois.

Low G Man est une marque déposée de KAGA Electronics Co., Ltd. Game Game est une marque déposée de Codemasters Software Co Ltd

Marble Madness™

Vous perdez vos billes dans ce jeu très excitant? Les codes 1 et 2 vous donnent du temps supplémentaire pour finir le parcours d'entraînement et celui de débutant. Le code 3 est un bon handicap - il "gèle" votre temps BONUS pour qu'il ne soit pas ajouté au temps dont vous disposez pour le parcours suivant. Le code 4 vous donne un temps infini. Il est très intéressant pour explorer le jeu et chercher toutes les zones de bonus, et pour atteindre des niveaux que vous n'aviez jamais atteints!

N°	CODE...	EFFET...	
1	GPSZILAA	20 secondes supplémentaires pour finir le parcours de débutant	
2	AZSZILAE	35 secondes supplémentaires pour finir le parcours de débutant	
3	GZSZZLEL	Temps BONUS non ajouté	
4	OKKXTZVS	Temps infini	










N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois!

Marble Madness est une marque déposée de Milton Bradley Company

M...L

MegaMan™

Aidez MegaMan™ à vaincre le terrible Dr. Wily™ et ses vilains complices! Le code 9 permet à MegaMan™ de faire un saut ultra-long...c'est un super code! Vous pouvez augmenter vos chances de survie en utilisant le code 7









N°	CODE...	EFFET...	
1	OZSKPZVK	vies illimitées	
2	AASPLAZA	Commencer avec 1 vie	
3	IASPLAZA	Commencer avec 6 vies	
4	AASPLAZE	Commencer avec 9 vies	
5	SZKZGZSA	Energie infinie	
6	TAXOIOGO	Commencer avec la moitié de l'énergie	
7	AVVXLPZS	Aucune blessure de la part des ennemis, sauf des super-vilains	
8	OXSLUEPV + AUSLKEAZ	Obtenir le maximum de point en détruisant les super-vilains	
9	TAOQYTGA	Méga saut pour MegaMan™	

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois, ou un code double (comme le code 8) et deux codes individuels.

MegaMan et Dr. Wily sont des marques déposées de Capcom USA, Inc.

MegaMan 2™

Des vies illimitées et une énergie illimitée peuvent être utiles à un super héros comme MegaMan™! Pour ça, utilisez les codes 1 et 2. De plus, regardez bien les codes 8 à 10, qui améliorent considérablement vos sauts. REMARQUE: TOUS LES CODES RENDENT LA MUSIQUE "BIZARRE". SOYEZ ASSURE. C'EST TOUT CE QUI SE PRODUIT. VOUS POUVEZ PARFOIS ETRE "COLLE" PRES DE LA FIN DU JEU AVEC LE CODE 2, SI L'ENERGIE DE VOS ARMES S'EPUISE. SI CELA ARRIVE, APPUYEZ SUR RESET ET RECOMMENCEZ.

N°	CODE...	EFFET...	
1	SKUGTPVG	vies illimitées	
2	SKXTPSSE+SZNZPSSE	Energie illimitée	
3	TEKAIEGO	Commencer avec moitié moins d'énergie	
4	PANALALA	Commencer avec 1 vie	
5	TANALALA	Commencer avec 6 vies	
6	PANALALE	Commencer avec 9 vies	
7	LZVSSYZ	Tirer un coup plus fort avec une arme normale	
8	TANAOZGA	Sauts puissants	



M...

MegaMan 2™ (suite)

- | | | |
|----|----------|--|
| 8 | TANAOZGA | Sauts puissants |
| 9 | AANAOZGE | Sauts super puissants |
| 10 | APNAOZGA | Sauts méga puissants |
| 11 | GZKEYLAL | Ramasser un maximum d'énergie pour les armes |
| 12 | PGEAKOPX | "Déplacement lunaire..." |

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois!

Metroid™

Avez-vous besoin d'aide pour atteindre Mother Brain™? Vous pouvez augmenter la puissance de vos missiles avec Game Genie™ et les codes 3 et 4. Vous pouvez aussi obtenir de l'aide dans votre combat contre les forces du mal avec le code 1, qui vous garantit que vous aurez toujours au moins un peu d'énergie...

- | N° | CODE... | EFFET... |
|----|----------|--|
| 1 | SXSGNVSE | Minimum d'énergie : 30 |
| 2 | SZULUVK | Missiles infinis pour chaque bonus ramassé |
| 3 | ZENSXUJE | Gagner 10 missiles pour chaque bonus ramassé |
| 4 | YENSXUJE | Gagner 15 missiles pour chaque bonus ramassé |
| 5 | YAXGVPLA | Energie supplémentaire |

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois.

Metroid et Mother Brain sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd.

Mission: Impossible™

Les codes 6 et 8 procurent à vos agents plein d'armes de type B supplémentaires. Et le code 2 leur donne de l'énergie en plus. Utilisez le code 10 pour que leur déguisement dure quelques secondes de plus. Pour avoir une meilleure protection contre les attaques, voyez le code 3.

- | N° | CODE... | EFFET... |
|----|----------|--------------------------------|
| 1 | TEOUNKGA | Commencer avec moins d'énergie |
| 2 | AOOUNKGA | Commencer avec plus d'énergie |



M...P

- | | |
|----|-------------------|
| 3 | SXUETVOU |
| 4 | ZENETTPA |
| 5 | ZEULXGIA |
| 6 | PEULXGIE |
| 7 | IEUXKZA |
| 8 | YEXUXKZE |
| 9 | AAUZIPA |
| 10 | VKAOVSE + GAEOLPA |



- Etre moins vulnérable aux attaques
- Etre plus vulnérable aux attaques
- 2 armes de type B pour Nicholas™
- 9 armes de type B pour Nicholas™
- 5 armes de type B pour Max™ et Grant™
- 15 armes de type B pour Max™ et Grant™
- Armes de type B à l'infini pour tous
- Durée du déguisement plus longue



N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois.

Max™, Impossible, Nicholas, Max et Grant sont des marques déposées de Paramount Pictures, utilisées sous licence par Pikaon Software, Ltd.

Paper Boy™

Paper Boy™ devrait se jouer en un clin d'œil si vous utilisez les codes 1 et 4 qui vous donnent des vies et des journaux illimités. Vous pouvez aussi être sûr de ramasser 20 journaux dans chaque paquet avec le code 6.

- | N° | CODE... | EFFET... |
|----|----------|--|
| 1 | SXKEQZVG | vies illimitées |
| 2 | PAXPUIGA | Commencer avec 1 vie |
| 3 | TAXPUIGA | Commencer avec 6 vies |
| 4 | OZVPAVK | Journaux illimités |
| 5 | GOEEVOZA | Commencer avec 20 journaux |
| 6 | GPXOXUZA | Obtenir 20 journaux dans chaque paquet ramassé |





N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes à la fois. Paper Boy est une marque déposée de Targem, utilisée sous licence par Mindscape Inc.

P...

Pin-Bot™







Le code 1 est pratique si vous jouez avec des amis, car il raccourcit le jeu pour chaque joueur, et permet ainsi de faire passer les tours plus rapidement. Si vous voulez voir tout le jeu, utilisez le code 4 pour avoir des billes illimitées.

N°	CODE...	EFFET...	
1	PANTYZLA	Commencer avec 1 bille	
2	TANTYZLA	Commencer avec 6 billes	
3	PANTYZLE	Commencer avec 9 billes	
4	OZNTZZV	Billes illimitées	

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes à la fois. Pin-Bot est une marque déposée de Williams Electronic Games, Inc.

Power Blade™

Etre Nova™, l'officier en Chef de la Sécurité de l'Ordinateur Pilote, comporte bien des avantages, mais aussi beaucoup de responsabilités. Si bien que, lorsque l'ordinateur central est attaqué par des terroristes étrangers, vers qui se tourne-t-on? Oui, vous - mais n'ayez crainte parce qu'il y a beaucoup de codes de Game Genie™ pour vous. Regardez bien surtout les codes 6 et 7!

N°	CODE...	EFFET...	
1	AAXNLYZA	1 vie	
2	IAXNLYZA	6 vies	
3	AAXNLYZE	9 vies	
4	SZSIAAVG	Vies infinies	
5	SZKAKXOU	Etre beaucoup moins sensible aux attaques	
6	GZUITAVG+GZVITASA	Ne pas perdre le Boomerang, après la perte d'une vie	
7	GZUSGAVG+GZVSZASA	Ne pas perdre le multi-boomerang, après la perte d'une vie	
8	OTKESZSV	Etre insensible aux monstres!	
9	AZXSAVAU	Méga saut	





N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois, ou un code double (comme le code 6 ou 7) et un code individuel.

Power Blade est une marque déposée de Taito Corporation. Game Genie est une marque déposée de Codemasters Software, Ltd.

P...

Probotector™

Nous avons quelques super codes de Game Genie™ pour Probotector™. Le code 2 vous permet de ne pas perdre d'armes "entre deux vies", tandis que les codes 4 à 7 vous assurent un bon démarrage dans la partie.







N°	CODE...	EFFET...	
1	SLAIVZ	Vies infinies	
2	GXIIVX	Garder les armes après avoir perdu une vie	
3	SLTSZG	Devenir invincible	
4	PEIISZ	Commencer une nouvelle vie avec la mitrailleuse	
5	ZEIISZ	Commencer une nouvelle vie avec la boule de feu	
6	LEIISZ	Commencer une nouvelle vie avec le pistolet (Ne pas utiliser le code 6 en même temps que les codes 1 ou 2)	
7	GEIISZ	Commencer une nouvelle vie avec le canon laser	

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois (sauf code 6 - voir remarque).

Probotector est une marque déposée de Konami Industry Co., Ltd. Game Genie est une marque déposée de Codemasters Software, Ltd.

Punch Out™

Dans ce jeu de K.O., vous perdez généralement un coeur quand vous ratez un coup ou quand vous êtes touché, mais grâce au code 2, vous ne perdez jamais de coeurs, et le code 3 vous conserve vos étoiles. Pour le code 1, appuyez bien sur le bouton SELECT entre deux rounds pour augmenter au maximum votre résistance. Le code 6 augmente l'énergie supplémentaire que vous obtenez en touchant votre adversaire, et le code 8 rend terribles vos coups normaux!

N°	CODE...	EFFET...	
1	KVKAAGLA	Augmenter au maximum la résistance entre deux rounds	
2	GZKETGST	Ne jamais perdre de coeurs	
3	ALNEVPEY	Ne jamais perdre d'étoiles en frappant ou en étant touché	
4	SZVAAOIV	Supporter mieux les coups	
5	SZVALPAX	supporter encore mieux les coups	
6	AGUELIGA	Rapprovisionnement en énergie	
7	SZSEZPAX	Pas de réapprovisionnement d'énergie pour l'adversaire	
8	AAVETLGA	Les coups de poings normaux font plus mal	
9	STNAAUIV	Les coups de poings forts font moins mal	

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes à la fois. Punch-Out est une marque déposée de Nintendo Co., Ltd.



R...

Robocop™

Vous avez besoin de plus de temps? Essayez le code! Nous savons tous que Robocop™ n'a peur de rien, surtout lorsqu'il utilise les codes 3 et 4 qui le rendent insensible aux attaques. Naturellement, le meilleur moyen de protéger les innocents est d'utiliser le code 2 avec le code 14. Vous verrez bien!



N°	CODE...	EFFET...	
1	SXKXYIVT	Temps illimité	
2	SGOTKLIA	Munitions illimitées	
3	SZKVOTSA	Insensible au contact des ennemis	
4	SZVVVYSA	Insensible aux balles	
5	PAQYNILE	Trois fois plus de puissance obtenue avec un bonus de nourriture énergétique	
6	PAXNEILE	Trois fois plus de temps obtenu avec un accu ramassé	
7	TPXNEILA	Temps maximum obtenu avec un accu ramassé	
8	TPOYNILA	Puissance maximum obtenue avec un bonus de nourriture énergétique	
9	PAESZPAA+SAESLPSP+TTESGSPA	Commencer au niveau 2	
10	ZAESZPAA+SAESLPSP+TTESGSPA	Commencer au niveau 3	
11	LAESZPAA+SAESLPSP+TTESGSPA	Commencer au niveau 4	
12	GAESZPAA+SAESLPSP+TTESGSPA	Commencer au niveau 5	
13	IAESZPAA+SAESLPSP+TTESGSPA	Commencer au niveau 6	
14	YAXSAPPE	A utiliser avec le code COP 2 pour commencer avec une mitrailleuse et la super mitrailleuse Cobra	

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois, ou un code TRIPLE (comme les codes 9 à 13).

Robocop est une marque déposée de Orion Pictures Corporation, utilisée sous licence par Ocean Software, Ltd.

R...S

Rollergames™

Regardez bien les codes Game Genie™ que nous vous proposons! Les codes 8 à 10 vous permettront d'ajuster le fonctionnement du chronomètre en fonction de votre adresse. Dans le combat contre les vilains, essayez les codes 2 à 4 pour leur donner du fil à retordre.



N°	CODE...	EFFET...	
1	SXXYIVVG	vies illimitées	
2	PASAZALE	9 mouvements spéciaux	
3	TASAZALA	6 mouvements spéciaux	
4	GXPVAVZG	Mouvements spéciaux illimités	
5	TASATEGA	Commencer avec moins d'énergie	
6	APSATEGE	Commencer avec plus d'énergie	
7	PAKAAGAE	Méga-saut	
8	GZOENISA	Arrêter le chronomètre	
9	YQOAUYSU	Accélérer le chronomètre	
10	YYOAUYSU	Ralentir le chronomètre	

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois.

Rollergames est une marque déposée de World Alliance of Rollersports. Game Genie est une marque déposée de Codemasters Software Co., Ltd.

Shadow Warrior™

Pour les Shadow Warriors™, nous avons des codes qui vous évitent de perdre votre force spirituelle lorsque vous utilisez plusieurs armes. Vous pouvez aussi augmenter la force des bonus de rétablissement de puissance que vous trouvez dans le jeu avec le code 7!

N°	CODE...	EFFET...	
1	SXOTPLVG	vies infinies	
2	AEKVLGZA	Commencer avec 1 vie	
3	IEKVLGZA	Commencer avec 6 vies	
4	AEKVLGZE	Commencer avec 9 vies	
5	AEVOYIIA+AAKVZTIA	Utiliser l'étoile tourbillonnante et la boule de feu sans perdre de force spirituelle	
6	AAETLTLA	Utiliser l'étoile à lancer sans perdre de force spirituelle	
7	APEIKGTA	Force maximale restituée avec le bonus de rétablissement de la force physique	

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois, ou un code double (comme le code 5) et un code individuel.

Shadow Warriors est une marque déposée de Terno, Ltd. Game Genie est une marque déposée de Codemasters Software, Ltd.

S...

Silent Service™

Pour cette aventure, Game Genie™ vous offre des munitions supplémentaires, des torpilles de poue et de poue. Essayez de combiner les codes 2, 4 et 5 pour couler votre ennemi.

N°	CODE...	EFFET...
1	ZLEPOIAI	Commencer avec 50 balles pour le canon
2	LTEPOIAI	Commencer avec 98 balles pour le canon
3	SXVVOAVG	Balles illimitées pour le canon
4	SZOVUPVG	Torpilles de poue illimitées
5	SZKTUPVG	Torpilles de poue illimitées

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois!

Silent Service est une marque déposée de Konami Industry Co., Ltd. Game Genie est une marque déposée de Codemasters Software, Ltd.

The Simpsons™: Bart™ vs. The Space Mutants

Super! Voilà des codes vraiment parfaits! Tout d'abord, il y a le méga-saut - qui augmente la hauteur de votre grand saut, ce qui rend plus facile le franchissement des obstacles. Les codes 2 à 4 vous permettent d'ajuster le chronomètre, en vous donnant plus ou moins de temps pour finir chaque niveau. Et n'oubliez pas d'essayer le code 7: grâce à lui, quand vous achetez quelque chose dans les magasins, vous ne payez rien - il n'y a plus de limite à votre équipement. Plutôt sympa, non?



N°	CODE...	EFFET...
1	IPSYVUGA	Méga-saut pour Bart!™
2	XVUYLXXK	Arrêter le chronomètre
3	ANONXGU	Ralentir le chronomètre
4	AXONIXGL	Accélérer le chronomètre
5	PAXNGYAA	Obtenir 2 pièces de monnaie pour chaque pièce gagnée
6	PAUYZNTZ	10 pièces seulement sont nécessaires pour avoir une vie supplémentaire
7	GXOXIXVK + GXXLIEVK	Acheter les articles "gratuitement"

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois, ou un code DOUBLE (comme le code 7) et un code simple.

The Simpsons et Bart sont des marques déposées de Twentieth Century Fox Film Corporation, utilisées sous licence par Acclaim Entertainment, Inc.

S...

Ski or Die™

Il y a une belle série de codes pour ce jeu, qui permettent de le rendre plus dur ou plus facile. Pour les joueurs confirmés, la combinaison des codes 3, 5 et 7 constitue un bon challenge.



N°	CODE...	EFFET...
BATAILLE DE BOULES DE NEIGE		
1	ZAEXZYPA	Plus de boules de neige ramassées
2	OOEOEAAV	Commencer avec plus de temps
3	AKEOEAAAT	Commencer avec moins de temps
4	IOSXPTAP	Plus de temps gagné
5	IESXPTAP	Moins de temps gagné
6	GAUOEAAZ	Commencer avec plus de munitions
7	PAUOEAAZ	Commencer avec moins de munitions
SAUT À SKI		
8	IAHTUULA + IESTSYLA	Plus de sauts autorisés

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois! Ski or Die est une marque déposée de Palcom Software Limited.

Snake, Rattle 'N' Roll™

Voici quelques codes pour aider les gentils serpents, Rattle™ et Roll™, à traverser cette folle aventure en trois dimensions. Vous disposez d'une foule de codes pour des vies, pour sauter des niveaux, pour avoir des supers et méga-sauts qui vous aideront à franchir les obstacles, et accéder à des niveaux plus élevés.

N°	CODE...	EFFET...
1	SZNYKZVG	Arrêter le chronomètre
2	ALVNOXTT	Accélérer le chronomètre
3	EGVNOXTT	Ralentir le chronomètre
4	AEXAYZZA	1 vie, pour les deux joueurs
5	IEAXAYZZA	6 vies, pour les deux joueurs
6	AEXAYZZE	9 vies, pour les deux joueurs
7	AEUAUTZA	1 vie, pour les deux joueurs après prolongation
8	IEUAUTZA	6 vies, pour les deux joueurs après prolongation
9	AEUAUTZE	9 vies, pour les deux joueurs après prolongation
10	AEUEGXNY	Commencer au niveau 2
11	PEUEGXNY	Commencer au niveau 3
12	ZEUEGXNY	Commencer au niveau 4
13	LEUEGXNY	Commencer au niveau 5
14	GEUEGXNY	Commencer au niveau 6
15	IEUEGXNY	Commencer au niveau 7

S...

Snake, Rattle 'N' Roll™ (suite)

16	SLXLEVV5	vies illimitées, pour les deux joueurs
17	ZAUEGPA	Super saut
18	LAUEGPA	Mega-saut



N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois! Snake, Rattle 'N' Roll, Rattle et Roll sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd.

Solar Jetman™

Le code 4 vous rend presque insensible au contact avec les murs des caves - ce qui vous permettra de visiter beaucoup plus loin la planète. Les codes 5 à 8 vous permettent de sauter directement à d'autres niveaux, et de revenir ainsi avec plus de mots de passe. Les codes 12 à 19 modifient la gravité de chaque planète - certains vous rendent les manœuvres de votre vaisseau plus dures. Si vous perdez votre vaisseau, votre astronaute sera attiré par la gravité normale de la planète.

N°	CODE...	EFFET...
1	PAXSNPGA	Une vie et un vaisseau seulement
2	AAXSNPGE	8 vies et 8 vaisseaux
3	SKVPUVIG	Vies infinies
4	AASXGNYY+PASKANSY	Presque insensible au contact avec les murs
5	ZAKIUPAA	Commencer au niveau 3
6	IAKIUAAA	Commencer au niveau 6
7	AAKIUPAE	Commencer au niveau 9
8	ZAKIUPAE	Commencer au niveau 11
9	AAUSNPPE	Commencer avec plus d'argent
10	AEOTYEYA+GXCVYASA	Gratuité des objets
11	SVOKONON	Les armes ne consomment aucune énergie...
12	UNSPLE	Gravité inversée sur la planète 1
13	VTSOZVTO	Gravité inversée sur la planète 2
14	KVOPATGP	Gravité inversée sur la planète 3
15	XNVOTSZE	Gravité inversée sur la planète 4
16	ETXPGTAZ	Gravité inversée sur la planète 5
17	OTUOYVFX	Gravité inversée sur la planète 6
18	UTEOPTLZ	Gravité inversée sur la planète 7
19	AOXOLVVE	Gravité normale sur la planète 8

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes SIMPLES en même temps, ou un code DOUBLE et un code simple!

Solar Jetman est une marque déposée de Namco Co., Inc., utilisée sous licence par Trellevert, Inc.

S...

Solomon's Key™

Si vous avez des difficultés pour résoudre ce jeu classique, vous pouvez utiliser le code 1 - il vous procure des vies infinies. Si vous n'avez jamais réussi à aller très loin dans une partie, essayez les codes 7 à 10 qui vous permettront de sauter directement à d'autres niveaux, ainsi que le code 3 qui vous donne une armée de fées pour vous aider à gagner!

N°	CODE...	EFFET...
1	XVKKGNXX	Vies infinies
2	GZOXLAAX	Boules de feu indestructibles
3	AAXZIAIZ	Fées illimitées
4	KAUPOEVE	Commencer avec 40.000 points de vie
5	GZKPTOSE	Commencer au dernier niveau atteint
6	VTKPTOSE	Commencer au niveau suivant
7	OZKPLOXX+XTKPIPGF+PAKPGOPX	Commencer au niveau 10
8	OZKPLOXX+XTKPIPGF+LPKPGOPZ	Commencer au niveau 20
9	OZKPLOXX+XTKPIPGF+IPKPGOPX	Commencer au niveau 30
10	OZKPLOXX+XTKPIPGF+YZKPGOPZ	Commencer au niveau 40

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois, ou un code TRIPLE comme les codes 7 à 10! Solomon's Key est une marque déposée de Tecmo, Ltd.

Solstice™

Les codes 1 à 5 vous permettent de choisir le nombre de vies. Le code 6 vous donne tous les pouvoirs magiques dès le début du jeu! Et le code 9 permet de sauter alors que vous êtes en l'air, ce qui vous permettra de sauter par dessus presque tous vos ennemis. Il peut aussi vous aider à trouver votre chemin dans certaines pièces cachées...

N°	CODE...	EFFET...
1	SZKEVXVK	vies illimitées
2	PAUANIGA	Commencer avec 1 vie
3	AAUANIGE	Commencer avec 8 vies
4	PADEGLA	1 vie après prolongation
5	AADEGLE	8 vies après prolongation
6	GAEEKIZA	Commencer avec des gobelets pleins de potion magique
7	AAEEKIZA	Commencer sans potion magique
8	SUKPTXVS	Ne jamais utiliser de potion magique
9	SKUZAGAX	Multi-saut

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois!

Solstice est une marque déposée de Software Creations (ROM Development) Ltd.



S...

Spy vs Spy™

Ah! Nous mettons à votre disposition une multitude de codes pour modifier les caractéristiques des deux espions. Si vous vous rappelez bien que l'ordinateur joue toujours avec l'espion noir dans une partie à un joueur, vous vous rendrez compte que vous pouvez commencer avec un sérieux avantage! Essayez le code 6 pour vous donner une bonne longueur d'avance.

N°	CODE...	EFFET...
1	SZVALUVK	Arrêter la montre de l'espion noir
2	SXKATUVK	Arrêter la montre de l'espion blanc
3	PLNEILU	L'espion noir a 100 secondes dans une minute
4	PUSAPLIU	L'espion blanc a 100 secondes dans une minute
5	IESXYIE	L'espion blanc possède des coups mortels
6	SVVZLYN	L'espion noir possède des coups mortels

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois.

Spy vs Spy est une marque déposée de TC Publications Inc., utilisée sous licence par Kemco-Seika Corporation.

Stealth ATF™

Voici tout un choix de codes Game Genie™ pour jouer à Stealth ATF™!

N°	CODE...	EFFET...
1	SZVZSVK	Missiles infinis
2	AOUXEEA	Commencer avec le double de missiles
3	SZVPXNVV	Etre insensible aux balles ennemies
4	AVUXNAV	Commencer avec moins de carburant
5	AEKZZLZE	Plus d'avions ennemis sur l'écran

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois.

Stealth ATF est une marque déposée de McMillan, Inc. Game Genie est une marque déposée de Codemasters Software Co., Ltd.



S...

Super Mario Bros.™

Un super jeu, avec une super sélection de codes! A vos manettes!

N°	CODE...	EFFET...
VIES		
1	AATOZA	Les joueurs 1 et 2 commencent avec 1 vie
2	IATOZA	Les joueurs 1 et 2 commencent avec 6 vies
3	AATOZE	Les joueurs 1 et 2 commencent avec 9 vies
4	VATOLE	Le joueur 1 commence avec 8 vies, et le 2 avec 3 vies
5	SXIOPO	Vies infinies pour les deux joueurs

SAUTS

Des super-sauts peuvent être effectués à l'arrêt, en course normale, ou en course turbo (en appuyant sur la touche B). Essayez les codes 6, 7 et 8 ou les codes 9, 10 et 11 pour les super ou méga sauts.

6	APZLGG	Super saut à partir d'une position arrêtée
7	TPZLTG	Super saut en pleine course
8	GPZUAG	Super saut en pleine course turbo
9	APZLGG	Méga saut à partir d'une position arrêtée
10	APZLTG	Méga saut en pleine course
11	GAZUAG	Méga saut en pleine course turbo

GRAVITE LUNAIRE

La gravité lunaire est une super caractéristique! Elle donne des effets extraordinaires. Elle fonctionne elle aussi à partir de l'arrêt, en pleine course normale ou turbo. Les effets de la gravité lunaire sont beaucoup plus drôles que les super ou méga sauts, mais il faut s'habituer à les manipuler. Essayez-les et vous verrez que le jeu n'en sera que plus drôle.

Vous pouvez contrôler la hauteur des sauts. Pour sauter vraiment très haut, appuyez brièvement sur le bouton A. Pour des sauts moins hauts, appuyez sur le bouton A pendant environ 1 seconde.

Utilisez ce code pour dévaler des endroits où vous n'êtes pas allé. Vous pouvez même sauter par-dessus les drapeaux (si vous jouez avec l'idée de finir le jeu, et plutôt que de l'explorer, ne sautez pas par-dessus les porte-drapeaux, sinon vous serez coincé, et vous aurez à faire un RESET).

12	YAZULG	Gravité lunaire à partir d'une position arrêtée
13	YAZUIG	Gravité lunaire en pleine course
14	YAZUYG	Gravité lunaire en pleine course turbo



S...

RESTER GRAND

Le code 15 vous permet de rester grand. Cependant, vous pouvez toujours perdre une vie en tombant dans un trou.

15 OZTLX + AATLGZ + SZLIVO

Rester grand



CHANGER DE MONDE

16 YSAOPE + YEAQZA + PEAPYA

Commencer dans le monde 2

17 YSAOPE + YEAQZA + ZEAPYA

Commencer dans le monde 3

18 YSAOPE + YEAQZA + LEAPYA

Commencer dans le monde 4

19 YSAOPE + YEAQZA + GEAPYA

Commencer dans le monde 5

20 YSAOPE + YEAQZA + IEAPYA

Commencer dans le monde 6

21 YSAOPE + YEAQZA + TEAPYA

Commencer dans le monde 7

22 YSAOPE + YEAQZA + YEAPYA

Commencer dans le monde 8



Super Mario Bros. est une marque déposée de Nintendo Co., Ltd.

Super Mario Bros. 2

Il y a une foule de codes pour Super Mario Bros. 2™. Les codes 1 et 2 vous donnent une puissance incroyable. Avec les codes 28 à 33 vous sélectionnez le monde dans lequel vous voulez commencer la partie. Le code 7 est l'un de nos préférés - on a l'impression de voler!

N° CODE...

EFFET...

1 SZNESXVK

vies illimitées

2 GZELVXSE

Compteur de vies illimitées (sauf si vous touchez une pointe)



3 GOEANKAO + USEEKKKA

Marcher à reculons

4 SXUASXOU

Cueillette rapide

5 AEUEKKGL

Saut spécial



6 PPXAOIAA

La Princesse Champignon™ flotte en l'air

7 PAXAOIAA

La Princesse Champignon™ flotte en l'air et se pose doucement



8 PESEGLGA

Super saut pour Mario™

9 AAEZGPA

Méga saut pour Luigi™

10 PENALLGA

Super saut pour Toad™

11 PAXAPGGA

Super saut pour la Princesse Champignon™



12 XVVANZSK + XVNEXSZV

Course super turbo

13 AEVAVIIA + AENEFEITA

Course super turbo en permanence



14 AXSETUAO + ESVAPUEV

Super course pour Mario™

15 AZEEGKAO + EIEEYKEV

Super course pour Luigi™

16 AXNAIUAO + ESNEAUVEV

Course rapide pour Toad™

17 AZXALKAO + EIXATKEV

Super course pour la Princesse Champignon™

18 PENALLGA

Super saut pour Toad™



S...

11 PAXAPGGA

Super saut pour la Princesse Champignon™

12 XVVANZSK + XVNEXSZV

Course super turbo

13 AEVAVIIA + AENEFEITA

Course super turbo en permanence



14 AXSETUAO + ESVAPUEV

Super course pour Mario™

15 AZEEGKAO + EIEEYKEV

Super course pour Luigi™

16 AXNAIUAO + ESNEAUVEV

Course rapide pour Toad™

17 AZXALKAO + EIXATKEV

Super course pour la Princesse Champignon™



18 AEXALGZA

Accélérer les ennemis

19 AXNAZSAA + EVNALSEY

Super accélération des ennemis



REMARQUE : Il y a deux versions possibles pour certains des codes suivants. Si l'une des deux versions ne fonctionne pas, essayez l'autre.

20 YESUAPTE / YESLPPTTE

Wart™ est fort

21 IAVENYZE / IAVEUYZE

Astro™ est fort

22 YAXXIYZE

Tryclyde™ est fort

23 YAVXVGGE

Fryguy™ est fort



24 YAEPTGPE

Clawgrip™ est fort

25 YEVXVYLE / YEVZNYLE

Le vautour est fort

26 AAVENYZA / AAVEUYZA

Astro™ est faible

27 TPEPLAAX / TONENYAX

Astro™ jette des oeufs à la place des boules de feu (apparaît dans les niveaux lointains du jeu)

28 PEEPUZAG + IUEPSZAA + TEEPZVPA

Commencer au monde 2 *

29 ZEEPUZAG + IUEPSZAA + TEEPZVPA

Commencer au monde 3 *

30 LEEPUZAG + IUEPSZAA + TEEPZVPA

Commencer au monde 4 *

31 GEEPUZAG + IUEPSZAA + TEEPZVPA

Commencer au monde 5 *

32 IEEPUZAG + IUEPSZAA + TEEPZVPA

Commencer au monde 6 *

33 TEEPUZAG + IUEPSZAA + TEEPZVPA

Commencer au monde 7 *



* Lorsque le jeu est fini (GAME OVER), vous pouvez continuer, mais si vous voulez ré-essayer, appuyez sur le bouton RESET. Si vous sélectionnez l'option "Nouvel Essai", vous verrez un écran bleu vous rappelant qu'il faut appuyer sur RESET.

Super Mario Bros., Mario, Luigi, Toad, la Princesse Champignon, Wart, Astro, Tryclyde, Fryguy et Clawgrip sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd.



S...

Super Mario Bros.™ 3

Tous les fans de Mario seront ravis de voir les codes de Game Genie que nous avons trouvés pour la dernière des aventures de Mario - 32 codes en tout! Le code 1 est assurément un super code. Les codes 4 à 10 sont très drôles, et les codes 11 à 17 vous permettent de visiter tous les mondes de Mario!



N°	CODE...	EFFET...
1	SLOGOVS	vies illimitées pour Mario™ et Luigi™
2	AEUOYZGA	1 vie pour Mario™ et Luigi™ après prolongation
3	AEUOYZGE	9 vies pour Mario™ et Luigi™ après prolongation

SUPER SAUTS

4	EZKZYVEU	Sauts plus grands
5	EPKZYVEU	Sauts beaucoup plus grands
6	LEUXVGIE	Mega sauts
7	SZNXKKOZ	Sauts anti-gravité

SUPER CODES

8	OXUZNLSX	Course très rapide
9	XVUZVUEE	Course turbo

DECOLLAGE

10	AAVKULLA	Augmente la puissance du saut à partir d'une position arrêtée
----	----------	---

CHANGER DE MONDE

11	FEUZUGAA	Commencer dans le monde 2
12	ZEUZUGAA	Commencer dans le monde 3
13	LEUZUGAA	Commencer dans le monde 4
14	GEUZUGAA	Commencer dans le monde 5
15	IEUZUGAA	Commencer dans le monde 6
16	TEUZUGAA	Commencer dans le monde 7
17	YEUZUGAA	Commencer dans le monde 8

RE-UTILISER LES OBJETS

18	YPXXLVGE	Mario™, (pas Luigi™) peut réutiliser à volonté les objets
----	----------	---

CONSERVER LES FORCES SPECIALES

19	SZJAUNSO	Restitue les forces après avoir joué dans une scène d'action (par exemple: si vous étiez Mario Féroce™ sur la carte, que vous entriez dans la scène, qu'il vous perdait une vie ou que vous vous transformiez en Mario Grenouille™, vous recommenceriez sur la carte en Mario Grenouille™
----	----------	---

S...

SELECTIONNER DES CAPACITES EXCEPTIONNELLES

Les codes suivants sont intéressants avec le code 19

20	ZEUXKGAA	Commencer la partie en Mario Féroce™
21	LEUXKGAA	Commencer la partie en Mario Raton-laveur™
22	GEUXKGAA	Commencer la partie en Mario Grenouille™
23	IEUXKGAA	Commencer la partie en Mario Tanooki™
24	TEUXKGAA	Commencer la partie en Mario™ Lanceur de marteaux

SELECTIONNER DES CAPACITES EXCEPTIONNELLES PERMANENTES

25	UXXXGLIA	Commencer et rester Mario Féroce™
----	----------	-----------------------------------

INVINCIBILITE

26	SZKIXXSE	Invincibilité dès que Super Mario™ se transforme en un autre personnage (par exemple Mario Raton-laveur™, etc...)
----	----------	---

IMPORTANT : si vous utilisez les codes 25 et 26 pour battre Bowzer™, vous devez vous placer devant la porte et appuyer sur le HAUT. Dès que la porte s'ouvre, vous entrez dans la pièce dans laquelle la princesse est retenue prisonnière. Si vous ne faites pas ça, vous seriez pris dans le compte à rebours de Bowzer™ et le jeu se mettrait en PAUSE pour toujours

CAPACITES EXCEPTIONNELLES APRES UNE CHUTE DANS UN TROU OU LA PERTE D'UNE VIE

27	AEOSSZPA + PAOZTGAA	Se transformer en Super Mario™ si vous tombez ou perdez une vie
28	AEOSSZPA + ZAOZTGAA	Se transformer en Mario Féroce™ si vous tombez ou perdez une vie
29	AEOSSZPA + LAOZTGAA	Se transformer en Mario Raton-laveur™ si vous tombez ou perdez une vie
30	AEOSSZPA + GAOZTGAA	Se transformer en Mario Grenouille™ si vous tombez ou perdez une vie
31	AEOSSZPA + IAOZTGAA	Se transformer en Mario Tanooki™ si vous tombez ou perdez une vie
32	AEOSSZPA + TAOZTGAA	Se transformer en Mario™ Lanceur de marteaux si vous tombez ou perdez une vie

Tous les codes (sauf ceux notifiés) fonctionnent à la fois pour Luigi™ et Mario™.

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes simples différents, ou un code DOUBLE et un code simple.

Super Mario Bros., Mario, Luigi, Mario Féroce, Mario Raton-laveur, Mario Grenouille, Mario Tanooki, Super Mario et Bowzer sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd.

S...T

Swords & Serpents™

Lorsque vous choisissez de créer votre propre groupe de personnages, n'oubliez pas d'utiliser les codes 1 à 3. Les codes 1 et 2 donnent à chaque nouveau personnage des points de santé supplémentaires, et le code 3 donne à chacun une cuirasse! Les codes 4 à 11 amoindrissent tous les pouvoirs des différents personnages de votre groupe - essayez les tous et voyez ceux que vous préférez.

N°	CODE...	EFFET...
1	TPUGVVZE+TPUKKVZE	Chacun commence avec 30 points de santé
2	ZLUGVVZA+ZLUKKVZA	Chacun commence avec 50 points de santé
3	VEEGUTVE	Tous les personnages ont une cuirasse
4	UEOKKTOE	Les guerriers commencent avec une grande épée
5	KEOKKTOE	Les guerriers commencent avec une grande hache
6	SEEKNTSE	Les magiciens commencent avec une baguette magique
7	YPSGKTLE	Les magiciens commencent avec plus de sorts
8	LASKOTAA	Les magiciens ont des sorts plus forts
9	GZKYIGOY	Les sorts n'usent pas de points magiques
10	XEXGSTXE	Les voleurs commencent avec une grande épée
11	KEXGSTXA	Les voleurs commencent avec une hache

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois, ou un code DOUBLE (comme les codes 1 ou 2) et un code simple.

Swords and Serpents est une marque déposée d'Accolade Entertainment, Inc.

Teenage Mutant Ninja Turtles™

OK! Attachez bien votre carapace sur votre dos et préparez vous à une partie serrée... Les codes 1 et 2 vous laissent choisir la quantité d'armes que vous voulez ramasser et le code 3 vous rend insensible aux attaques des adversaires. Il y a même un code qui vous permet de regagner le maximum d'énergie grâce aux parts de pizza que vous attrapez (code 3). Il y a même des codes pour les cordes.

N°	CODE...	EFFET...
1	ZENOATGO	Ramasser 10 armes seulement
2	ZUNOATGP	Ramasser 50 armes à la fois
3	GXSOUAST	Etre insensible aux attaques des adversaires
4	SKVZGSOO	Etre insensible aux petites algues dans l'eau
5	AEOOGTZA	Energie maximum avec chaque part de pizza
6	GPUOLNZA	Ramasser 20 missiles
7	TAKOPYLA	Ramasser une corde en double
8	SKVXTLVG	Ne jamais perdre la corde

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois.

Teenage Mutant Ninja Turtles est une marque de déposée Mirage Studios, USA, utilisée sous licence par PALCOM Software Limited



T...T

Tetris™

Le code 5 fait descendre les blocs plus vite quand vous appuyez sur la touche BAS de votre manette, mais le star de tous les codes pour ce jeu est sans nul doute le code 1. Et oui, avec ce code, vous pouvez jouer à deux avec Tetris™. Le joueur 1 contrôle la rotation et le joueur 2 contrôle les mouvements des blocs vers la droite et la gauche. Pour qu'un bloc descende plus vite, le joueur 2 doit appuyer sur la touche BAS de sa manette, et le joueur 1 doit ensuite faire de même. C'est vraiment incroyable, et c'est un bon test pour voir comment deux joueurs peuvent communiquer dans le même jeu. A essayer sans faute!

N°	CODE...	EFFET...
1	ENEALYNN	Jeu interactif à deux joueurs!
2	APSEGYIZ	Seulement 10 lignes à compléter dans le jeu de type B
3	AISEGYIZ	50 lignes à compléter dans le jeu de type B
4	EASEGYIZ	80 lignes à compléter dans le jeu de type B
5	PASAUPE	Vitesse de descente "forcée" plus rapide

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois.

Tetris est une marque déposée de WJ Electronics (Japan), utilisée sous licence par Nintendo Co., Ltd.

Time Lord™

Regardez bien les super codes de Game Genie™ pour Time Lord™! Les codes 5 et 6 sont les meilleurs. Malheureusement, vous ne pouvez pas les utiliser en même temps, car ce sont des codes doubles!

N°	CODE...	EFFET...
1	SZKGNKVK	Vies infinies
2	PEOGTPLA	Commencer avec 1 vie
3	TEOGTPLA	Commencer avec 6 vies
4	PEOGTPLE	Commencer avec 9 vies
5	AAUGKTFA+PAKGETAA	"Déplacement lunaire"
6	PEVGUTAA+PEOKNTAA	Super vitesse

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois, ou un code double (comme les codes 5 et 6) et un code simple.

Time Lord est une marque déposée de Milton Bradley Company. Game Genie est une marque déposée de Codemasters Software Co., Ltd.



T...

Top Gun™ (The Second Mission)

En plus de vies supplémentaires, vous pouvez choisir des missiles supplémentaires. Vous pouvez commencer une partie à un joueur avec 60 missiles Phoenix en utilisant le code 7 ou encore, commencer une partie à deux joueurs avec 20 missiles Phoenix en utilisant le code 8.

N°	CODE...	EFFET...
1	SKUYIYV	vies illimitées
2	PEONLLA	Commencer avec 1 vie
2	TEONLLA	Commencer avec 6 vies
4	PEONLLE	Commencer avec 9 vies
5	AASASYA	Missiles illimités - partie à 1 joueur
6	AENAZIPA	Missiles illimités - partie à 2 joueurs
7	KUNZGIKO+GLOYAYGO	60 missiles Phoenix —Partie à 1 joueur
8	KONXGISA	20 missiles Phoenix —Partie à 2 joueurs

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois.

Top Gun est une marque déposée de Paramount Pictures Corporation, utilisée sous licence par Konami Co., Ltd.

Trojan™

Les codes qui augmentent l'énergie sont sans doute les codes les plus intéressants pour ce jeu - ils le rendent un peu plus facile, mais pas autant que si vous pouviez utiliser un code de vies infinies. Essayez d'abord le code 7 pour augmenter un peu l'énergie, et si ça ne suffit pas, utilisez le code 8. Vous devriez ainsi battre facilement votre meilleur score.

N°	CODE...	EFFET...
1	PENKXPLA	Commencer avec 1 vie - joueur 1
2	PAOKNZLA	Commencer avec 1 vie - joueur 2
3	TENKXPLA	Commencer avec 6 vies - joueur 1
4	TAOKNZLA	Commencer avec 6 vies - joueur 2
5	PENKXPLE	Commencer avec 9 vies - joueur 1
6	PAOKNZLE	Commencer avec 9 vies - joueur 2
7	YASGUUAE	Commencer avec une augmentation d'énergie
8	TPSGUUAE	Commencer avec une super augmentation d'énergie
9	GASGUUAA	Commencer avec deux fois moins d'énergie
10	PASKELZA	Régler le chronomètre sur 1:00
11	GXEFGKVS	Arrêter le chronomètre



W...

Wizards and Warriors™

Si vous voulez aller plus loin dans l'exploration de ce jeu, vous pouvez essayer les codes 1 à 4. Et pour rendre les choses un peu plus dures, essayez le code 6. Grâce au code 5 et à Game Genie™, vous pouvez prolonger les effets des potions magiques.

N°	CODE...	EFFET...
1	GXXLGGVG	vies illimitées
2	IAOLVAZA+IESUSYZA	Commencer avec 6 vies
3	AAOLVAZE+AESUSYZE	Commencer avec 9 vies
4	GZUVILST	Énergie infinie
5	NVKINVYK	Les potions durent plus longtemps
6	PAKVAGZA	Obtenir deux fois moins d'énergie avec la nourriture
7	GAKVAGZA	Obtenir deux fois plus d'énergie avec la nourriture



N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois, ou un code DOUBLE (comme les codes 2 et 3) et un code simple.

Wizards & Warriors est une marque déposée de Acclaim Entertainment, Inc.
Game Genie est une marque déposée de Codemasters Software Co., Ltd.

World Cup™

Vous avez la chance de participer au plus grand événement mondial dans le domaine du football, et de le modifier pour qu'il vous convienne parfaitement. Les codes 1 à 6 s'expliquent d'eux-mêmes. Les joueurs seront beaucoup plus rapides avec le code 7, et les tirs seront plus puissants avec le code 8.

N°	CODE...	EFFET...
1	AAKTOZLA	1 minute par mi-temps en mode tournoi
2	IAKTOZLA	6 minutes par mi-temps en mode tournoi
3	AAKTOZLE	9 minutes par mi-temps en mode tournoi
4	IAKTNXPA	6 minutes par mi-temps en mode match
5	ZAKTNXPA	3 minutes par mi-temps en mode match
6	AAKTNXPA	1 minute par mi-temps en mode match
7	PEXLUIAA	Joueurs plus rapides
8	AYXXNXAL	Les tirs normaux sont plus puissants

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois.


World Cup est une marque déposée de Technix Japan Corp.



W...

World Wrestling™





Vous pouvez modifier la durée de votre entraînement en utilisant les codes ci-dessous. Mais votre forme sera-t-elle assez bonne pour vous permettre de gagner la ceinture du championnat TWW™?

N°	CODE..	EFFET...	
N°	STO7A	Diminuer de moitié la durée de l'entraînement	
2	TOZA	Doubler la durée de l'entraînement	

World Wrestling et TWW sont des marques déposées de Tecmo, Ltd.

Wrath of the Black Manta™

En utilisant Game Genie™ et le code 3, vous êtes assuré de ne pas perdre de vie en tombant hors de l'écran. Le code 4 est aussi très utile, car il améliore considérablement vos sauts, lorsque vous êtes à l'arrêt : il ne fonctionne qu'à partir du moment où vous avez effectué le premier saut lorsque vous débutez un niveau.


N°	CODE..	EFFET...	
1	AEXALTLE	Commencer avec plus d'énergie	
2	SZNYASVK	Etre insensible aux attaques des adversaires	
3	SXKPXEVK	Ne pas perdre de vie en tombant de l'écran	
4	GXXEUSO	Mega-saut à partir d'une position immobile	

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois.

Wrath of the Black Manta est une marque déposée de Taito Corporation.
Game Genie est une marque déposée de Codemasters Software Co., Ltd.

WWF Wrestlemania Challenge™

Le meilleur code pour ce jeu est le code 1, qui augmente le décompte de l'arbitre de 3 secondes à 9 secondes, ce qui peut vous permettre de vous sortir d'une situation difficile. Le code 2 divise le décompte par deux, ce qui vous donne moins de temps pour revenir sur le ring! Si vous voulez ralentir tous les décomptes, essayez le code 3.






N°	CODE..	EFFET...	
1	ZEXUIGGE	Décompte normal étendu à 9 secondes	
2	TESGYOLA	Décompte final passé de 10 à 5 secondes	
3	IVNKGGOGL	Ralentir tous les décomptes	

W...Z

Zelda II : The Adventure of Link™

Voici une nouvelle série de codes de Game Genie™ pour la seconde aventure palpitante de Zelda™. Le code 5 donne à Link™ un méga-saut, et les codes 6 à 10 vous permettent de remplacer le magie Shield, facile à obtenir, par une autre magie plus forte.

REMARQUE : L'écran vous montrera que vous avez la magie Shield, mais vous aurez les pouvoirs de l'autre magie.

N°	CODE...	EFFET...	
1	SZKKNXVK	Link™ a des vies infinies	
2	PAVGGLLA	Link™ commence avec 1 vie	
3	TAVGGLLA	Link™ commence avec 6 vies	
4	PAVGGLLE	Link™ commence avec 9 vies	
5	IZKOZIAL	Méga-saut	
6	AAKEEVS+EPKEOVVE	Remplacer le sortilège Shield par Fire	
7	LYKEEVS+VAKEOVVE	Remplacer le sortilège Shield par Spell	
8	OLKEEVS+OPKEOVVA	Remplacer le sortilège Shield par Fairy	
9	IIKEEVS+VAKEOVVE	Remplacer le sortilège Shield par Life	
10	UYKEEVS+OPKEOVVA	Remplacer le sortilège Shield par Thunder	

N'oubliez pas que vous pouvez choisir et combiner vos codes! Vous pouvez entrer jusqu'à TROIS codes individuels à la fois, ou un code DOUBLE (comme les codes 6 à 10) et un code simple.

Zelda II: The Adventure of Link et Link sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd.
Game Genie est une marque déposée de Codemasters Software Co., Ltd.



.....NEWS.....

LE GAME GENIE™ existe aussi pour votre MEGA DRIVE™

Voici en avant première quelques super codes pour rendre SONIC™ encore plus irrésistible. Voyagez dans tous les niveaux du jeu, avec 5 émeraudes en poche, tout en gardant vos vies, et en augmentant les points des anneaux, voilà une combinaison sympathique. Mais vous pouvez aussi démarrer à n'importe quel niveau en n'utilisant qu'une vie pour voir jusqu'où vous pouvez aller...

Plus dur, ou moins dur, c'est vous qui choisissez, grâce au GAME GENIE™. N'oubliez pas que vous pouvez combiner jusqu'à 5 codes à la fois.



N°	Code	Effet...
1	AE3TAACL	Commencer avec 1 vie.
2	AEOTCABE	Commencer avec 5 vies.
3	GJ6ACA7A	Ne pas perdre de SONIC™
4	AEOTCABE	Une fois devenu invincible, le rester.
5	AJ3AAA4G	Permet de démarrer à n'importe quel niveau
		Accès à un menu de sélection de niveau, y compris la zone finale.
6	AY3TBA4R	Commencer avec 5 émeraudes.
7	SCRABJXO	Chaque anneau vaut 2 points.
8	SCRABNXO	Chaque anneau vaut 3 points.
9	SCRABTXO	Chaque anneau vaut 4 points.
10	SCRABYXO	Chaque anneau vaut 5 points.
11	SCRABZXO	Chaque anneau vaut 6 points.
12	SCRAB6XO	Chaque anneau vaut 7 points.
13	SCRABAXO	Chaque anneau vaut 8 points.
14	ATBTAA32	CODE D'INITIALISATION OBLIGATOIRE. A COMPOSER AVANT TOUT AUTRE CODE.



Sonic the Hedgehog et Sonic sont des marques de Sega Enterprises, Ltd.

INDEX

The Adventures of Bayou Billy™.....	6	Double Dragon II: The Revenge™.....	17
The Adventures of Loio™.....	6	Dragon Ball™.....	17
Batman™.....	7	Dragon's Lair™.....	18
Battle of Olympus™.....	7	Dr Mario™.....	18
Bionic Commando™.....	8	Faxanadu™.....	19
Blue Shadow™.....	8	Gauntlet II™.....	20
Boulder Dash™.....	9	Ghost'n Goblins™.....	20
A Boy and his Blob™.....	10	Goonies II™.....	21
Bubble Bobble™.....	9	Gremlins II: The New Batch™.....	21
Burai Fighter™.....	11	Ikari Warriors™.....	22
Captain Skyhawk™.....	11	IronSwords-Wizards & Warriors II™.....	23
Castlevania™.....	12	Isolated Warrior™.....	24
Castlevania II: Simon's Quest™.....	13	Ivan "Ironman" Stewarts' Super	
Chip'N Dale Rescue Rangers™.....	13	Off-Road™.....	24
Days of Thunder™.....	14	Kabuki: The Quantum Fighter™.....	25
Digger T. Rock™.....	14	Kickie Cubide™.....	26
Disney's Duck Tales™.....	15	Kung Fu™.....	26
Donkey Kong Classics™.....	16	The Legend of Zelda™.....	27
Double Dragon™.....	15	Low G Man™.....	27

Marble Madness™.....	28	Solomon's Key™.....	39
Megaman™.....	29	Solstice™.....	39
Megaman II™.....	29	Spy vs Spy™.....	40
Metroid™.....	30	Stealth ATF™.....	40
Mission: Impossible™.....	30	Super Mario Bros.™.....	41
Paperboy™.....	31	Super Mario Bros. 2™.....	42
Pin-Bot™.....	32	Super Mario Bros. 3™.....	44
Power Blade™.....	32	Swords & Serpents™.....	46
Probotector™.....	33	Teenage Mutant Ninja Turtles™.....	46
Punch-Out™.....	33	Tetris™.....	47
RoboCop™.....	34	Time Lord™.....	47
Rollergames™.....	35	Top Gun™ (The Second Mission)™.....	48
Shadow Warriors™.....	35	Trojan™.....	48
Silent Service™.....	36	Wizards & Warriors™.....	49
The Simpsons™: Bart™vs.		World Cup™.....	49
The Space Mutants.....	36	World Wrestling™.....	50
Ski or Die™.....	37	Wrath of the Black Manta™.....	50
Snake, Rattle n'Roll™.....	37	WWF Wrestlemania Challenge™.....	50
Solar Jetman™.....	38	ZELDA II: The Adventure	
		of Link™.....	51

Retrouvez les nouveaux codes
du GAME GENIE, les tests de tous les jeux
pour votre console, les news et astuces dans



Le magazine préféré
de votre console.

EN VENTE CHAQUE MOIS
CHEZ TOUTS LES MARCHANDS DE JOURNAUX